NEKO

56

390 PTAS. - 2,3 EUROS

LLEGA EL MINIDESASTRE, SHIN-CHAN

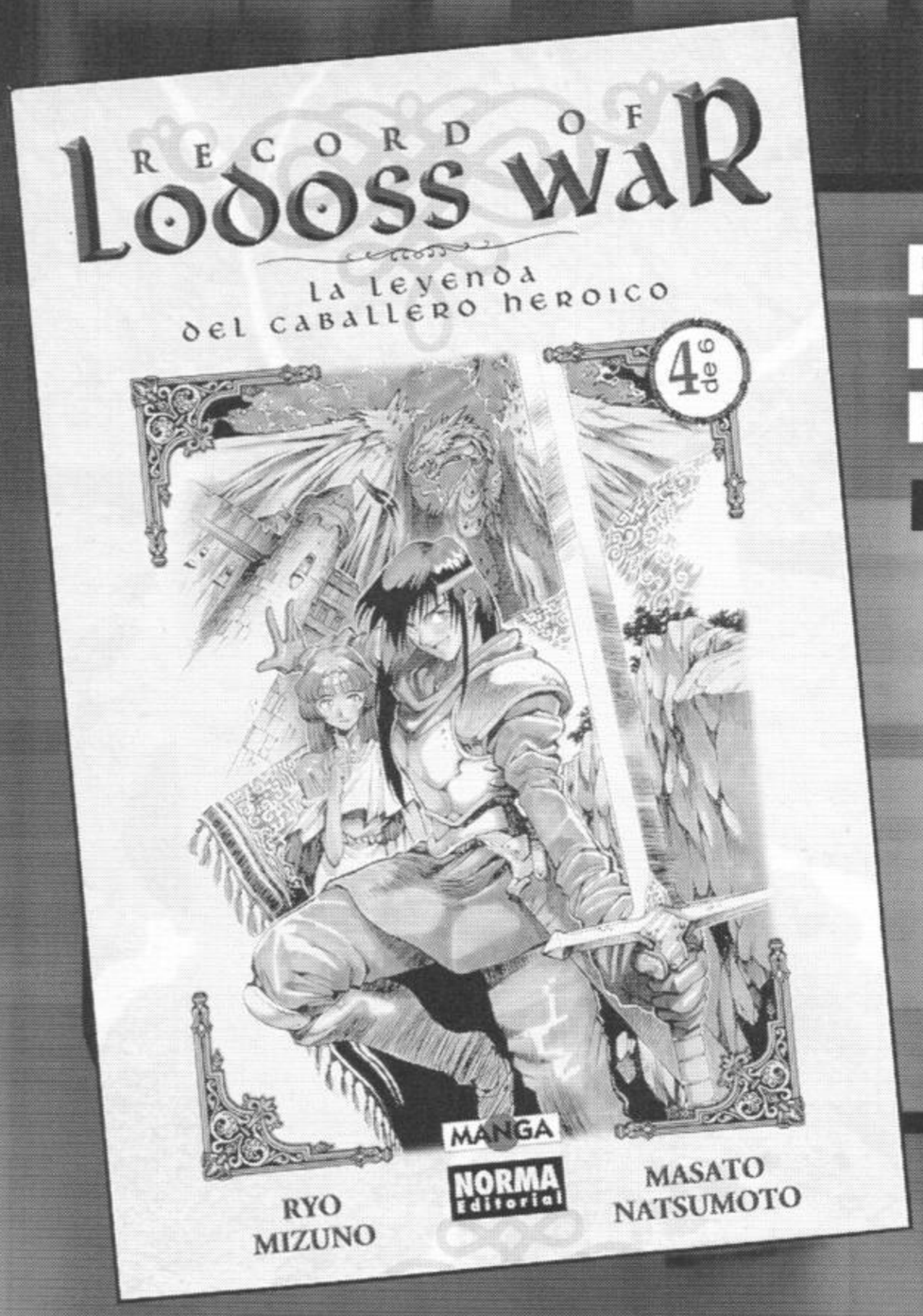
LO NUEVO DE RUMIKO

OUTLAW STAR

COWBOY BEBOP

seis 6 asociación

LOS ESTABAS ESPERANDO



RECORD OF LODOSS WAR: LA LEYENDA DEL CABALLERO HEROICO nº4 (de 6)

RYO MIZUNO - MASATO NATSUMOTO

Ya está aquí el segundo volumen de la serie de manga más exitosa del año.

64 págs. 600 ptas.
A la venta el 25 de octubre.

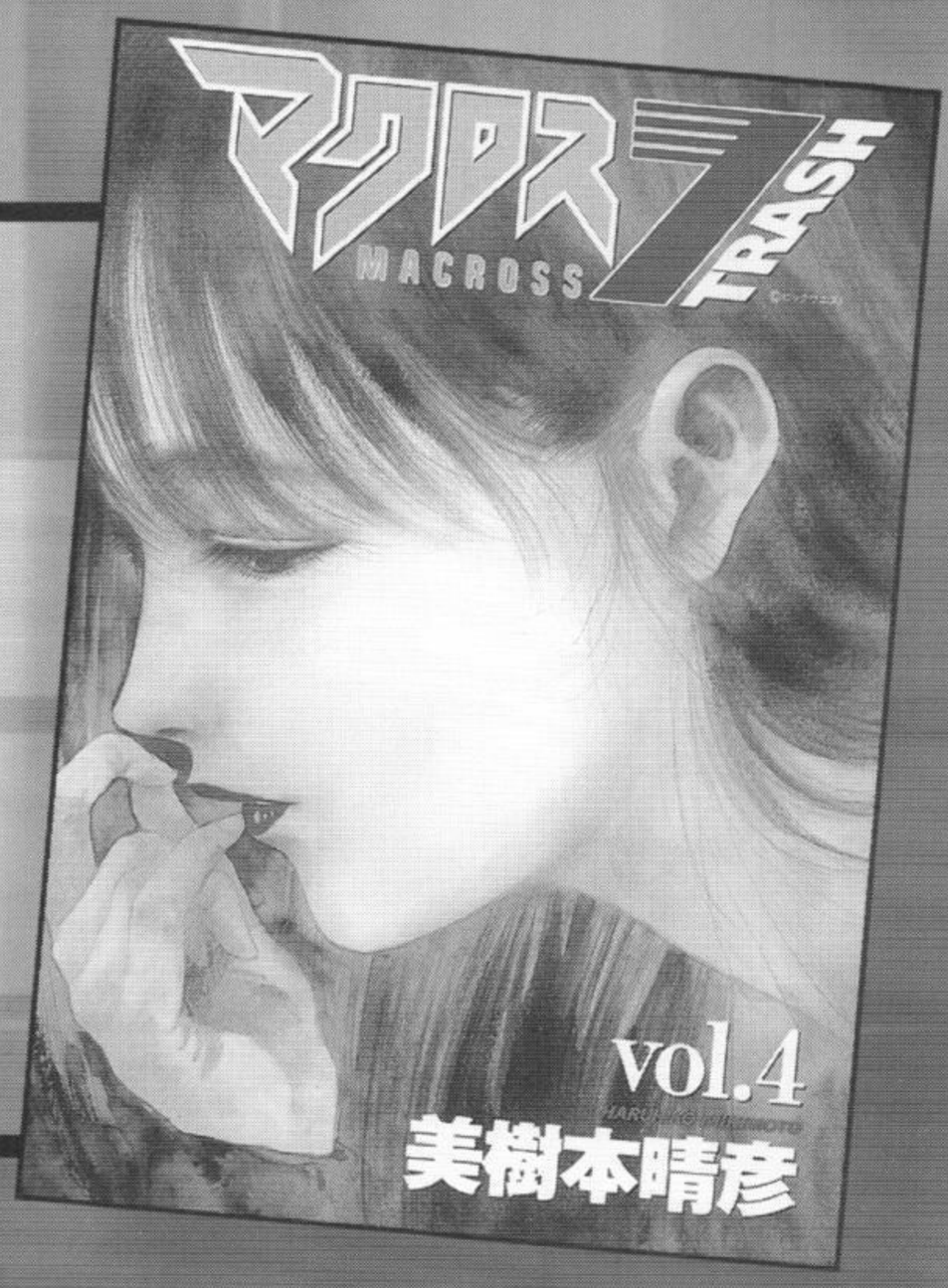
© Ryo Mizuno / Group SNE / Kadokawa Shoten. © Masato Natsumoto.

MACROSS 7 TRASH vol.4

HARUHIKO MIKIMOTO

Por fin vuelve una de las grandes sagas de la ciencia ficción japonesa.

182 págs. 1500 ptas.
A la venta el 25 de octubre.



© Haruhiko Mikimoto. © BigWest.

NORMA Editorial

www.norma-ed.es

NEKO CHAT

CREDITOS

Neko nº 56
(octubre, 1999) es una publicación mensual de Seis Asociación. Para cualquier consulta, dirigirse al apdo. de correos 128, 08900 de L´Hospitalet de Llobregat, Barcelona o ennviar un e-mail a nekomail@teleline.es
El © correspondiente a la ilustración de portada es © 1999, Yoshito Usui, Futabasha
Coordinación y redactora jefe:
Annabel Espada
Diseño y Maquetación:
Jose A. Luján
Traducción:
Noriko Oba
Colaboradores:
Ainoa Amperio, Miguel de la Torre, Eulália Dolz, Pol Garcés, Kaze no Kami, Minami, Ricardo Sánchez, Annabelle Petit.
Fotolitos e imprenta:
Aleu S.A.
Depósito legal:
B-45.275-95

NK

seis asociación

EDITORIAL

Parece que fue ayer cuando hicimos el último edito de Salón, y ya estamos aquí de nuevo. En esta ocasión el Salón ya no exclusivamente de manga, pero bueno, al menos seguiremos haciendo notar nuestra presencia entre los videojuegos y el merchandising de *Star Wars*.
Pero lo más importante de estos salones suelen ser las novedades, que en esta ocasión son jugosas, y el invitado especial. En esta ocasión tenemos la suerte de contar con Haruhiko Mikimoto, el emblemático diseñador de Lyn Minmei de Macross, la idol single por excelencia, y uno de los pilares de la industria del anime japonés.
Además, tenemos el estreno de *Adolf*, *Cowboy Beebop*, *Regreso a El Hazard* y un montón de otras novedades, así como muy buen ambiente. Qué más voy a decir: os esperamos en La Farga de L´Hospitalet del 29 al 31 de octubre.
Y además, en este número, cómo cocinar alguna que otra delicatessen japonesa, el fenómeno Pikachu, *Outlaw Star* y *Cowboy Bebop*, dos de las novedades del salón, *Spriggan* de Katsuhiro Otomo y un repasillo a lo que encontraréis en los stans de venta de este Salón y cómo no, en vuestra tienda habitual. Menudo mesecito...

INTERNACIONAL

1 NEKO CHAT
3 RADAR
7 PUNTO DE VISTA
11 NEKO FILE
Picachu
20 OutlawStar
23 Cawboy Beebop
26 Spriggun
29 Kureyon Shicahn
13 SENMU NO INU
33 COSPLAY
15 CULTURA

NACIONAL

RADAR 19
PUNTO DE VISTA 29
FOCO 37
Adolf
Utena
One Piece
Laya & Rei
MOSHI MOSHI 46

NO TE PIERDAS

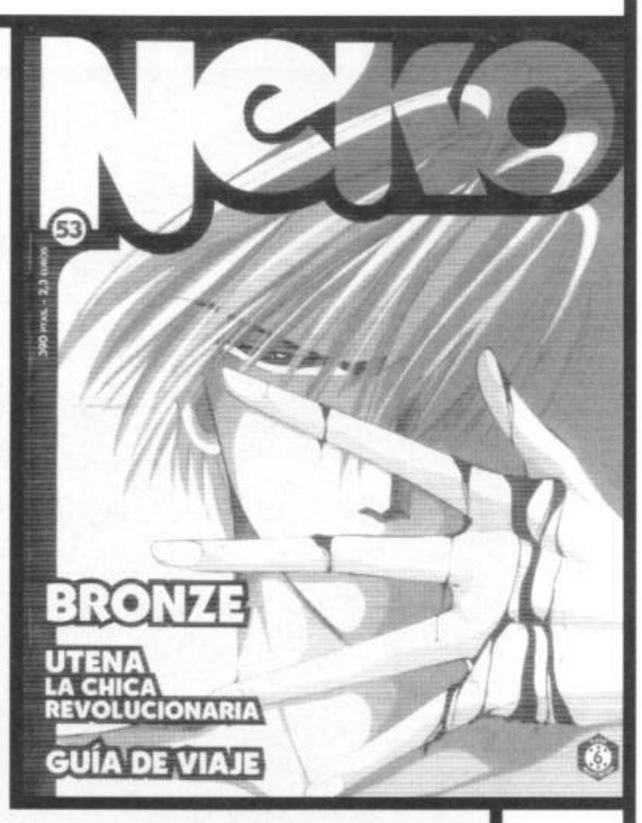
La última película de Katsuhiro Otomo, como siempre, trae cola, y ahora que por fin nos hemos hecho con ella os debemos este artículo... ¿Hay vida después de Akira?

OPINON INVITADA

¿OTRA REVISTA?

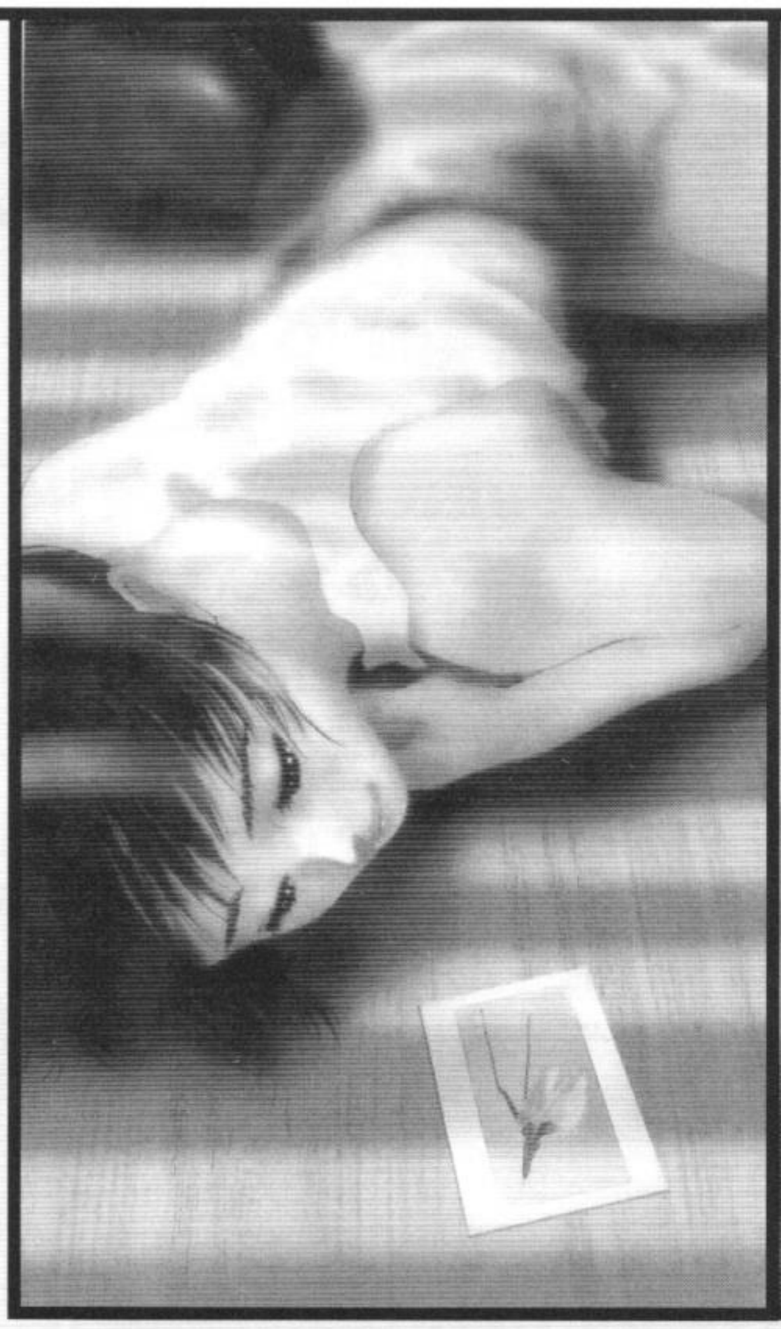
Pues sí, resulta que dentro de poco tendremos una nueva revista en nuestros quioscos y librerías especializadas. Qué cosas, ¿verdad? De momento el nombre no ha sido confirmado, así que para evitarnos problemas no vamos a aventurar nada, pero lo curioso es que se trata de una revista a color con cd-rom, la última moda. Es imposible preguntarse si el mercado del manga y anime español puede absorber otra revista dedicada al mundillo, ¿tantos somos? Porque si nos ponemos a contar ya somos cinco, con esta nueva incorporación seis y falta la versión española de Newtype para el año que viene. Yo no sé qué pensar con tanta proliferación, pero sólo se me ocurre que o hay mucho otaku desinformado que sólo recibe las revistas de distribución a kiosko porque en su ciudad no hay librería especializada -uno de los grandes males del manga, que sus productos no llegan a todos sus posibles compradores y por eso estamos como estamos- o que bueno, hay mucha gente no demasiado fan que se comprar las revistas por los dibujos y/o el cd-rom. Todo es posible, el soporte multimedia es el del futuro, y seguramente se trate de un gancho muy atractivo a la hora de decidirse entre una revista u otra.

Éramos pocos...



Miguel de la Torre

LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE HARUHIKO MIKIMOTO



Desde hace un par de años, uno de los "platos fuertes" de los Salones del Manga eran los invitados. O por lo menos eso intentaban hacernos creer, porque en su primera experiencia se contentaron con traer a un animados semidesconocido que tenía poco atractivo para el público en general, pero bueno, como era japonés y firmaba nadie dijo demasiado, y al final resultó que el hombre se lo pasó muy bien y era muy simpático.

El siguiente año trajeron a alguien un poco más conocido, un director de animación de series clásicas en España, y era bastante más fácil encontrar información sobre él o haber visto alguno de sus trabajos. También firmaba -fotocopias, por la cantidad de gente que quería un autógrafo suyo-, pero digamos que se notaba un cierto esfuerzo de superación.

Y vaya si se han superado: han logrado apalabrar a Haruhiko Mikimoto, uno de los diseñadores e ilustradores más conocidos de Japón. Todos hemos visto alguno de sus capítulos de Robotech- desgraciadamente, poco hemos visto de del Macross original-, y si no, lo conocemos por Gunbuster o por su deliciosas ilustraciones o diseños de videojuegos.

Realmente, un invitado de postín y que vale la pena. Por si fuera poco, tiene un manga editado en España, además, uno muy bueno y que tiene sus fans, con lo que se trata de una jugada maestra: es posible que en el Salón tengamos nueva entrega de su manga y podamos irnos a casa con su firma estampada. Ahora sólo nos queda esperar que no se trate de un hecho aislado y que en el próximo Salón contemos con la presencia de alguien, como mínimo, tan conocido. Porque a pesar de estar un poco alejados del mundo, también tenemos derecho.

Eulàlia Dolz

JAPÓN

Karakuri zoshi ayatsuri sakon es el complicado nombre de la nueva serie que el canal de pago **WowWow** está preparando para la nueva temporada de otoño-invierno. Se trata del paso a la pantalla grande de un manga bastante popular protagonizado por Sakon Tachibana y su muñeco Ukon, una historia de marionetas con tintes de misterio. Y es que Sakon es un chico muy tímido cuando no está acompañado de su muñeco, pero cuando están juntos se desmadran y forman un **dúo de detectives** de lo más eficaz. La historia original es del popular Takeshi Obata y el diseño de personajes de Toshimitsu Kobayashi.

©Sharakuma, Takeshi Obata, Shueisha, WowWow, Victor.

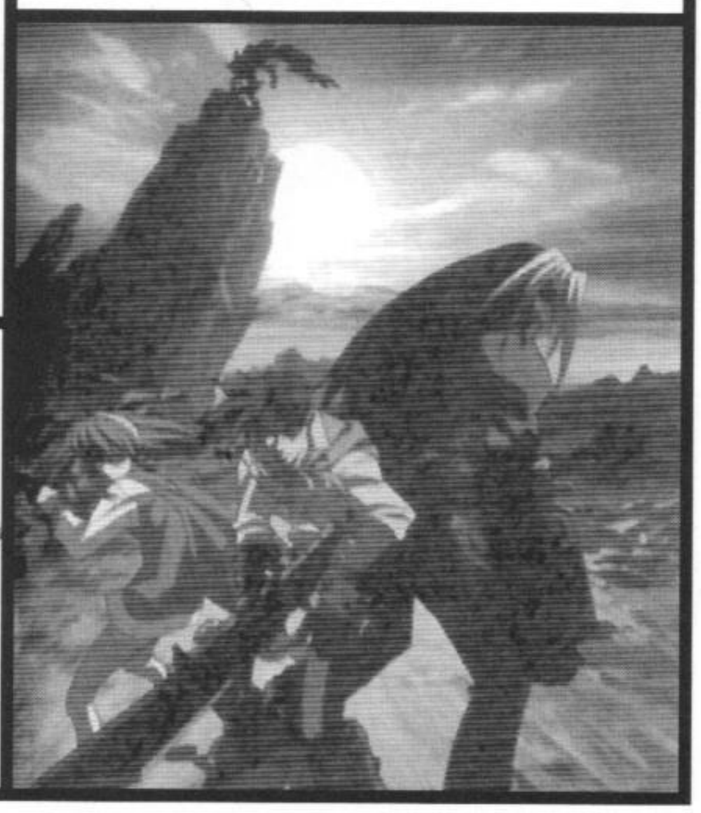
Esta es la novedad más novedosa de todas. este videojuego es uno de los primeros en aparecer para la nueva consola **Dreamcast**. Quien no corre, vuela. El diseño es de Kaishaku, uno de los ilustradores más populares de la revista **Shonen Ace**, pero visto el tiempo récord que ha tardado en comercializarse y popularizarse ha de ser por lo menos curioso... Se trata de un juego tipo multi-historia, con cinco protagonistas que hacen variar la historia según las decisiones que se tomen.

© 1999, NCS

Si sois fans de **Lupin III** seguramente os hará ilusión saber que, como cada año, habrá un **nuevo capítulo especial** con nuevas aventuras de este ladrón de guante blanco. En este capítulo el protagonismo no recae sobre Lupin, sino en **Fujiko Mine**, y el escenario son las costas mediterráneas. Lo que sí promete es que el director es Shinichi Watanabe, alguien bastante reconocido por su sentido del humor.

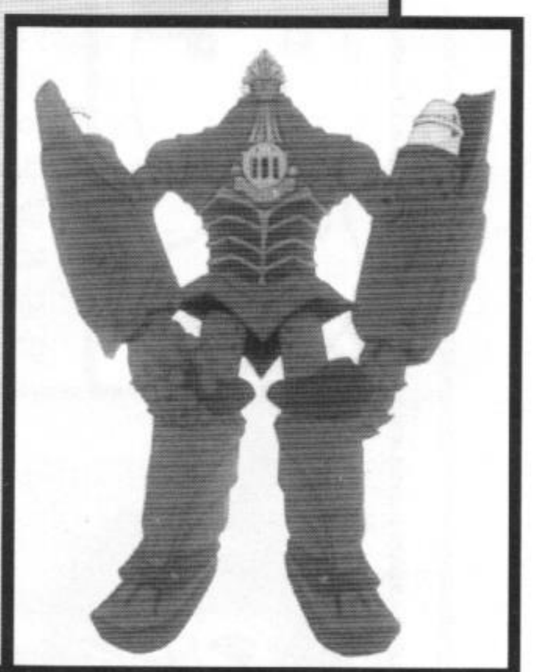
© MPNKY Panch, TMS NTV

Otra de las novedades de la temporada de otoño es **Wild Arms**, una nueva serie de televisión basada en el **videojuego para Playstation** que lleva unos meses en las estanterías de las tiendas de videojuegos españolas. Casi no se ha filtrado información, solo que se trata de una historia nueva, y que si nunca has jugado al videojuego puedes disfrutar igual.



©Sunrise

Sunrise, la productora de series tan importantes como **Escaflowne** o **City Hunter** prepara un par de cosillas para la nueva temporada. La serie de mechas es **The Big O**, un anime de ambiente futurista con robots y la humanidad en peligro. Han pasado cien años y los humanos pierden su memoria. Entre el caos y los crímenes de una ciudad sin ley, sus habitantes pueden recurrir a Roger Smith, un hombre que trabaja como mediador con la policía porque Paradime city es una de las muchas ciudades en las que no se aplica la ley. Pero Roger también es el piloto de Big O, un **mecha que lucha por la justicia**. Si algo sabemos es que Sunrise suele realizar buenas series, así que por lo menos vale la pena hacerle un mínimo seguimiento.



© 1999, Ito, F, Usapara, Terashima T, Gainax

Después del relativo fiasco de **Kareshi Kanojo no jijo**, y después de que su presidente fuera acusado y arrestado por evasión de impuestos, **Gainax ha decidido resurgir de sus cenizas** y probar de nuevo. Pero de momento no se atreven con una serie larga y se conforman con un capítulo especial con tres historias independientes. Se titularán *Oruchuban Ebichu* (Ebichu solo en casa), *Koume-chan ga iku* (Ahí va Koume-chan), *Ai no wakakusayama monogatari* (Una historia de amor de wakakusayama), y son obra de Risa Ito, Mitsuke Aoki y Reiko Terashima, respectivamente. La primera historia trata de una familia con su hámster, la segunda de una office lady, una de las mujeres que trabajan en las compañías japonesas sirviendo té y haciendo fotocopias, y la tercera es otra historia costumbrista en clave de humor. A destacar que Hideaki Anno aparece en los créditos junto a Gainax como productor.

Después de casi dos años de espera para la nueva película de **Ah! Mi Diosa!**, después de creer que no se estrenaría nunca, ahora va y aparecen dos preciosas imágenes de la **nueva y estilizada Belldandy** que sólo sirven para abrir boca y esperar impacientemente a que por fin den algún que otro dato...

© Suguru Shoji, Takeshi Akashizawa, Kadokawa Shoten

Increíble pero cierto. En el **volumen 43** del Weekley Shonen Jump se ha publicado el capítulo 255 de **Ruroni Kenshin**, el que cierra la saga. Después de que finalizara la saga de Enishi, el cuñado de Kenshin, poca cosa se podía añadir, y después de tanto tiempo era normal que **Watsuki** estuviera un poco harto de tanto samurai justiciero y quisiera descansar y probar con otras cosas... Ya os pondremos al día.

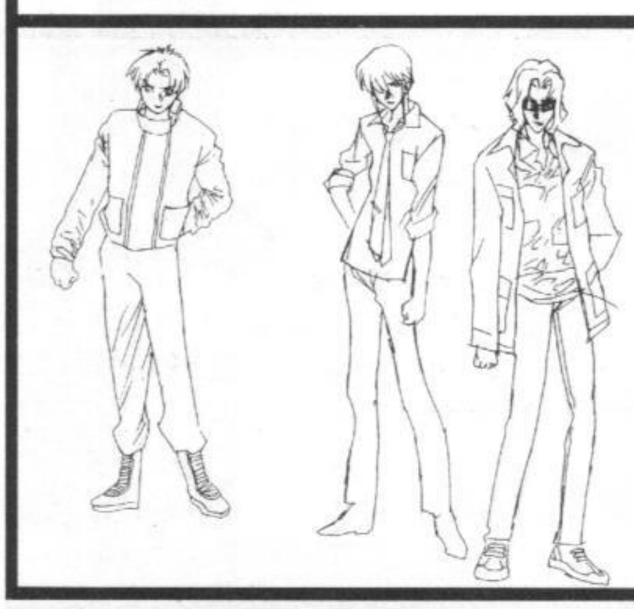
Soreyuke Uchuisenkan Mamamo to Yoko es una serie que estrena con éxito su segunda temporada, con una nueva incorporación, Yosuke Yamamoto, alguien tan parecido a ella como una gota de agua a otra... ¿Su hermano?

Después del éxito de **Cowboy Beebop**, una de las novedades de este Salón, los japoneses se preparan para la película que adaptará las aventuras de los habitantes de la Bebop. Es uno de los **platos fuertes del nuevo milenio**, y cuenta, entre otros, con el productor de **Escaflowne**, el director de **Macross Plus**, el diseñador de **Golden Boy** y con banda sonora de la genial **Yoko Kanno**. Una de las novedades más golosas del próximo milenio, junto a la película de Escaflowne.

Y para finalizar, Sakura Taisen, la OVA diseñada por Kosuke Fujishima que en USA se titulará **Sakura Diaries** ambientada en el Japón Meiji y protagonizada por preciosas chicas e interesantes mechas. Como veis, novedades de lo más interesantes.

Uno de los shojos más populares y que no es de Clamp, **Angel Sanctuary**, está a punto de alcanzar mucha más popularidad -si saben hacer bien las cosas-, en forma de una OVA de tres capítulos que aparecerán el año que viene. La encargada de llevar a cabo la traslación de este manga gótico a la pequeña pantalla es Bandai Visual, y esperemos que Shimamura Shouichi (*Saber Marionettes, X*), sea capaz de captar el preciosismo de **Kaori Yuki**. La historia no puede ser más "original", un ángel reencarnado a las puertas del fin del mundo, pero la historia sólo abarcará los cuatro primeros tomos. Un poco como **X,** ¿verdad?

Weib Kreuz, la historia de los chicos floristas de día y espías por la noche ha logrado el suficiente éxito como para lograr una OVA. Será de dos capítulos, se trata de la continuación de la serie de televisión y estrenan misión. Curioso.



USA

Las novedades para el próximo milenio en Estados Unidos no están nada mal. Por un lado, ADV anuncia que proyectará en cine la última película de Katsuhiro Otomo, **Spriggan** -encontraréis un artículo en este mismo número-. Todo empieza con el descubrimiento del arca de Noé y cómo controlarla. Además, también anuncian **Generator Gawl**, otra historia apocalíptica con robots de por medio. Para finalizar, **Princess Nine**, una historia de chicas y béisbol, cómo unas dulces japonesitas deciden dedicarse al deporte rey en Japón.

Nelvana, una compañía americana que hasta el momento se había limitado a la producción propia ha visto que después de **Pikachu** y **Sailor Moon** el anime funciona y se ha hecho con los derechos de **Card Captor Sakura**, que suponemos piensa emitir en breve. Eso sí, el título se acortará a Cardcaptor.

AteneO

COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

CD'S Y CASSETTES MUSICALES

FIGURAS

CARDS

VIDEOS

ART BOOKS

BARAJAS

LLAVEROS

POSTERS

PUZZLES

HUCHAS

CAMISETAS

GRAN POSTERS DE TELA

MANGAS

PEGATINAS

ALBUMS

SD´S

VIDEOJUEGOS

RELOJES

MATERIAL ESCOLAR

KITS Y MAQUETAS

PC - CD ROM JUEGOS

VENTA POR CORREO MUNDIAL

TOT DOX

IMPORTACION DE NOVEDADES

República Argentina, 47 08304 Mataró (Barcelona)
Apartado De Correos 154 08300 Mataró (Barcelona)

Mvl: 610 300 333 Tlf: 93 790 70 41 Fax: 93 796 17 87

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOLICITA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX

PUNTO DE VISTA

ANIME

© NAZCA

por Annabel Esapada

Entre la nueva oleada de anime de vanguardia han destacado un par de cosas. Por un lado, tenemos *Cowboy Bebop*, un anime pensado para gente con gustos un poco más refinados -con esto quiero decir que les gusta que haya algo de historia y a poder ser que si las chicas se quitan la ropa, por lo menos que sea para ducharse. Y otro de los animes que nos ha sorprendido agradablemente es Nazca, una historia que a primera vista era del montón pero que con imaginación han sabido hacer interesante.

El protagonista, Kyoji, es un estudiante de instituto que estudia kendo, el arte marcial de la lucha con espadas. Su maestro, Tate, participa en una competición y cuando intenta no llegar tarde tropieza con una hermosa mujer, y en su turbación y en su prisa por no llegar tarde deja atrás su katana. Ya en el estadio, descubre que la chica, Yuka, es en realidad la prometida de su maestro.

En el combate, cuando Tate se prepara para atacar a su rival, tanto Yuka como Kyoji ven como, por un momento, Tate se transforma en una especie de guerrero místico y ataca a su rival con una enorme espada... Atravesando su armadura. Todos quedan horrorizados, y su rival debe ser trasladado rápidamente al hospital. Desde ese día Tate cambia, pero todos lo atribuyen al shock de haber herido a su rival. Pero Tate no parece creerlo así, porque le dice a Kyoji que se va de viaje y le cita en su dojo, donde le entrega una antigua espada y le hace luchar contra él, y a punto está de matarlo. Después de eso, Tate desaparece. Pero antes de hacerlo, le dice a Kyoji que su nombre es Vilka, y que debe despertar.

Kyoji se resiste a aceptarlo: él es un chico japonés y punto. Pero si se mira al espejo ve a un guerrero vestido de forma extraña, y cree que se está volviendo loco. Hasta que Yuka habla con él y le explica que Tate tenía muchos bocetos de guerreros incas, y que está dispuesta a ir a Perú a buscarlo, plan al que Kyoji se apunta.

Ya en Machu Pichu Yuka y Kyoji entran en un templo inca volador -en serio-, y acaban en un sitio sagrado donde Tate aparece, ya como guerrero, y le dice a Kyoji que son enemigos eternos, y que han de luchar. Yuka se interpone, y Tate se va, pero para salvarla de la crueldad del desierto peruano debe transformarse en Vilka para salvarla.

El diseño es precioso, realista y detallado, los personajes son muy expresivos y la verdad, la historia tiene su gracia. No dejéis escapa su estupenda banda sonora, muy étnica, y bueno... en general, si tenéis tiempo, pedidla a un fansub.

LA PICOTA

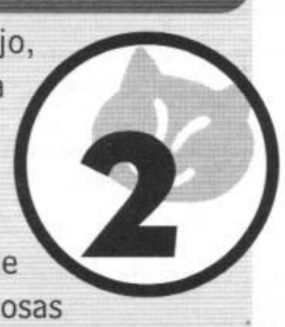
P RYU KNIGHT

Primero fue un videojuego que tuvo la suficiente popularidad para lograr serie de televisión. Después, pasó a ser una OVA que más tarde fue adaptada a una serie de televisión para el gran público. El manga se edita actualmente en España.

Minami

Bueno... Pues si el manga no es para echar las campanas al vuelo, al menos en mi opinión, el anime es más de lo mismo. Diseños algo estrambóticos, mechas casi ridículos y una historia que no tiene nada que ver con el manga. Olvidable.

Miguel de la Torre



Es un anime bastante flojo, con los malos persiguiendo a la princesa con grandes poderes porque puede evitar que el mundo caiga en manos de los demonios, y que si patatín patatán... He visto cosas mucho mejores.

Laia Gómez

No es una maravilla pero es entretenido, y más si ya intentas verlo sin hacerte muchas ilusiones. El diseño es algo cutre, la chica tiene demasiado pelo, pero los mechas son graciosos y el chico... bueno, es el protagonista con dos neuronas, es muy típico.

Pol Garcés

Qué bodrio. Personajes más planos que una tabla de planchar, combates ridículos, un ninja que no se lo cree nadie y una chica que no puede ser más tonta. Está tan edulcorado y tan para niños unineuronales que no puede ni verse, es aburrido hasta la muerte. Y porque no puedo ponerle un cero.

LA LISTA DE LA COMPRA

***Deadman* nº 3 (japonés). Shueisha. Por tatsuya Egawa. ISBN 4-08-878261-5.**

Egawa es capaz de mantener dos series abiertas a la vez, y ambas radicalmente distintas. Esta tiene un toque de erotismo más que marcado, y un dibujo... bueno, es Tatsuya Egawa.

***Sakura Tsushin* nº 16 (japonés). Shogakukan. Por U-Jin. ISBN 4-09-152286-6.**

U-Jin, el rey de las colegialas, sigue en lo suyo, que es dibujarlas con un mínimo de ropa. Es increíble la cantidad de cosas que le pueden pasar a un solo hombre...

***Shojo Kakumei Utena* especial (japonés). Shogakukan. Por Chiho Saito. ISBN 4-09-136089-0.**

Ahora, con el éxito de la película, puede encontrarse la adaptación de la autora del manga original; pero estad atentos porque el estilo gráfico es bastante diferente respecto al nime.

***X* nº 13 (japonés).Kadokawa Shoten. Por Clamp. ISBN 4-04-924788-7.**

El número de la mala suerte va como anillo al dedo para la nueva entrega de la historia apocalíptica de las Clamp. Si sois seguidores de la serie, no necesitáis saber nada más.

***Inuyasha* nº 11 (japonés). Shogakukan. Por Rumiko Takahashi. ISBN 4-09-125581-7.**

Pues bueno... tenemos a Kagome, a su mascota Inuyasha, al zorrito, almonje, a la pulga-consejero, vamos, a la típica fauna, suelta en el japón feudal. Y sigue...

***Mint na bokura* nº 4 (japonés). Shueisha. Por Wataru Yoshizumi. ISBN 4-08-856152-X.**

Mientras Noel sigue viviendo en el colegio mayor femenino, a su hermana le sale otro novio y encima también le sale un nuevo rival. Si es que disfrazarse de chica no le trae más que problemas.

***Ayashi no ceres* nº 11 (japonés). Shogakukan. Por Yu Watase. ISBN 4-09-137644-4.**

Si *Fushigi Yuugi* era pasable, Ayashi no ceres se está convirtiendo en un shojo bodrio, con muchas, muchas ceres, y mucho tío bueno loco por los huesos de Aya. No me lo trago.

***I"s* nº 11 (japonés). Shueisha. Por Masakazu Katsura. ISBN 4-08-872747-9.**

Lo más destacable de este nuevo tomo de *I"s* es su horrible y monocromática portada, capaz de producir una ataque digno de Pikachu. Y dentro... ni se cogen de la mano.

***Angelic Layer* nº 1 (japonés). Kadokawa. Por Clamp. ISBN 4-04-713283-7.**

La nueva obra de Clamp, con flamante serie en televisión, ya tiene un primer número recopilatorio, con un dibujo algo apresurado y bueno... El mes que viene, más.

***F. Compo* nº 9 (japonés). Shueisha. Por Tsukasa Hojo. ISBN 4-08-878266-6.**

Y siguen los líos y equívocos sexuales, con el pobre protagonista más liado que una pesiana por su atracción hacia su prima y cada vez más permisivo con las cosas de su familia...

***H2* nº 31 (japonés). Shogakukan. Por Mitsuru Adachi. ISBN 4-09-125601-5.**

Adachi es un monstruo, es capaz de continuar con una historia romántica con béisbol incluído sin despeinarse... Y decían que estaba a punto de finalizar.

***Clover* nº 4 (japonés). Kodansha. Por Clamp. ISBN 4-06-340034-4.**

La tercera obra de Clamp este mes es la continaución de *Clover,* que todos dábamos por perdida. Más clovers, más misterios y más manga de diseño. Precioso.

DON DRACULA

por Eulalia Dolz

Ahora que parece que San Osamu Tezuka ha vuelto a ponerse de moda gracias a la edición de Adolf y al monográfico que le va a dedicar el Festival de Cine Fantástico de Sitges hemos decidido recuperar uno de sus clásicos un poquito olvidados.

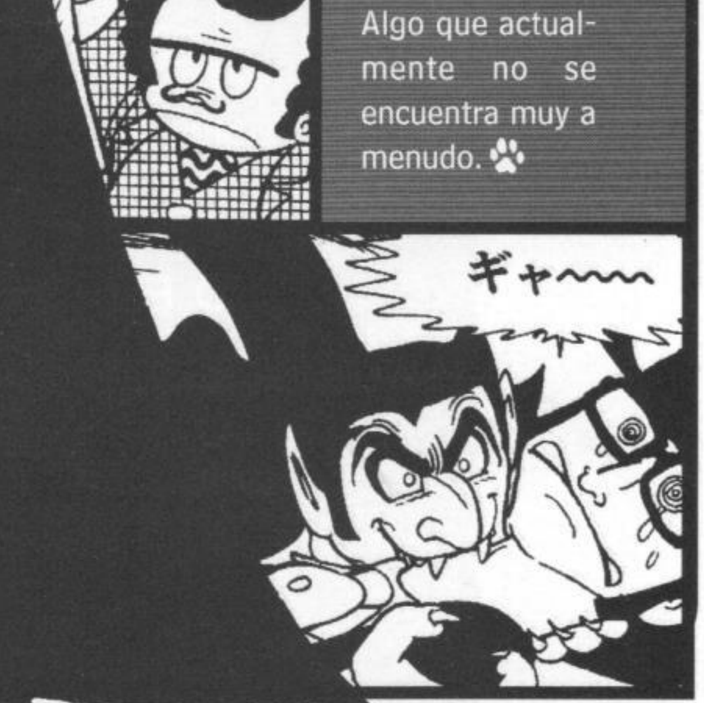
Tezuka sabía explotar todas sus facetas, y era capaz de crear una historia cruda, otra de humor desenfrenado o una novela histórica como *Adolf*. Tenía obras para todos los gustos, dedicadas a adultos, adolescentes y niños. Y Don Drácula parece englobarse en este último apartado, es una historieta de entretenimiento sin demasiadas complicaciones.

La cosa comienza de un modo muy sencillo. Una gran compañía japonesa compra una mansión de Transilvania y la traslada, piedra a piedra, hasta Japón para reconstruirla tal y como era originalmente. Pero mira por dónde que fueron a escoger una mansión de lo más particular, ya que era la residencia del conde Drácula. Así que tenemos al vampiro más famoso afincado en Tokio junto a su adorable hijita Chocola y su sirviente Igor. La niña asiste a una escuela nocturna por eso de continuar su educación y encuentra novio, un chico de su club, el de ciencia-ficción. Como es natural el chico, llamado Nobuhiko, alucina con el padre de su amiga y con su particular sirviente, pero como suele pasar en este tipo de mangas todo el mundo acepta tranquilamente las rarezas de ciertos personajes.

Cómo no, Drácula adora la sangre de las jovencitas, pero tiene sus escrúpulos: sus víctimas deben ser jóvenes y hermosas, y rechaza a las que no se ajustan a estos cánones, por mucha hambre que tenga y aunque la mujer en cuestión le pida que beba su sangre.

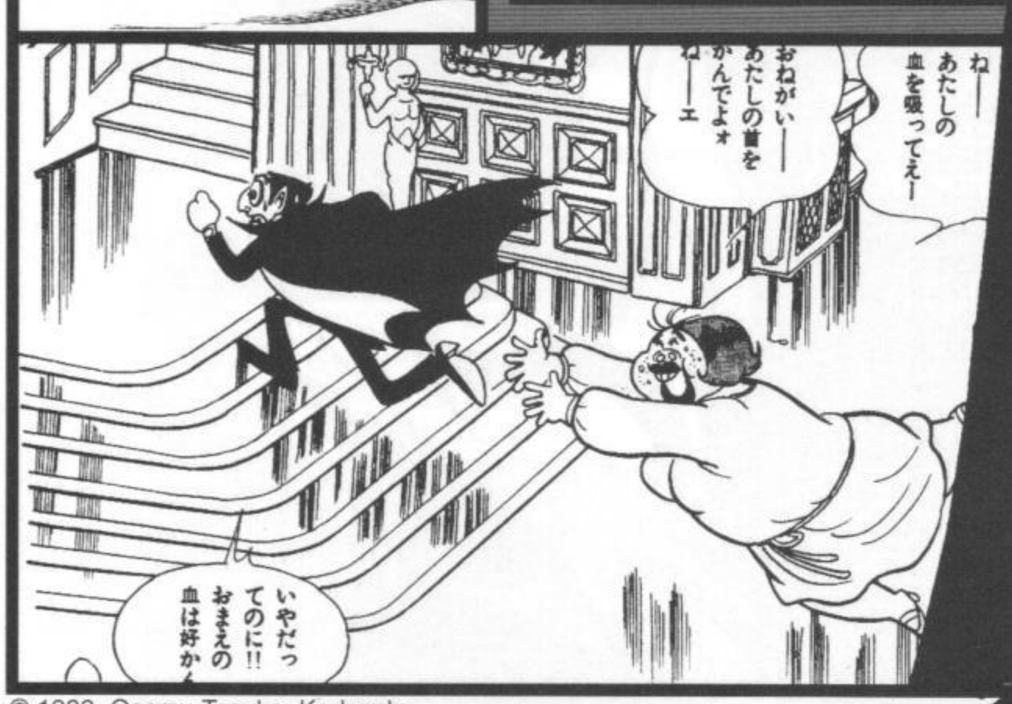
Y es que este conde Drácula es un buen tipo. Es un buen padre para su hija Chocola, algo autoritario pero de buen corazón, no es demasiado cruel -si pasamos por alto su afición por la sangre-, y es capaz de sacrificarse por sus seres queridos. Tiene la capacidad de regenerarse de cualquier cosa, ya sea una estaca en el corazón, la luz del sol o el ajo, las típicas debilidades de los de su raza.

No puedo recomendarlo sin reservas. Es Tezuka, tiene un estilo algo anticuado y hay que reconocerlo, no es un manga de los "actuales", y es posible que a muchos de vosotros os dé algo de reparo leerlo- en el caso de que lo encontrárais en castellano, claro. Pero como historia, como manga, es genial. Las situaciones son muy divertidas, y para ser un manga episódico está la mar de bien, es divertido y tampoco es de los que parecen alargarse como el chicle. Tezuka tenía un algo que te daba la impresión de que cada trabajo suyo era la ilusión de su vida, la obra que siempre quiso hacer, y cuando lo lees te das cuenta de ello. Algo que actualmente no se encuentra muy a menudo.



FICHA

AUTOR: OSAMU TEZUKA
EDITORIAL: KODANSHA
ISBN: 4-06-173248-X



© 1982, Osamu Tezuka, Kodansha

nostromo

juegos
comics
video

carlos cañal 24 41001 sevilla tlf/fax 954 211 818

¡IMPORTAMOS DIRECTAMENTE DESDE JAPON!

nostromo@lv426.net

¡NUEVA TIENDA!

imagenes SHOP

TE PRESENTAMOS UNA NUEVA TIENDA,
DONDE ENCONTRARÁS:

Ofertas de todo tipo / Un gran surtido en merchandising
Libros de ciencia-ficción / Material de cine / Vídeos
Posters / Rol / Warhammer / Comics (nacionales y de importación)
Libros de ilustración

TODO EN 200m² EN EL CENTRO DE VALENCIA
LA TIENDA QUE QUERÍAS.
ALGO TOTALMENTE DIFERENTE
QUE TE SORPRENDERÁ

SEGUIMOS PROPORCIONANDOTE LOS MEJORES COMICS EN:

imagenes COMICS

C/ Pelayo, 18 (46007) Valencia.
Telf.: 96 352 05 73

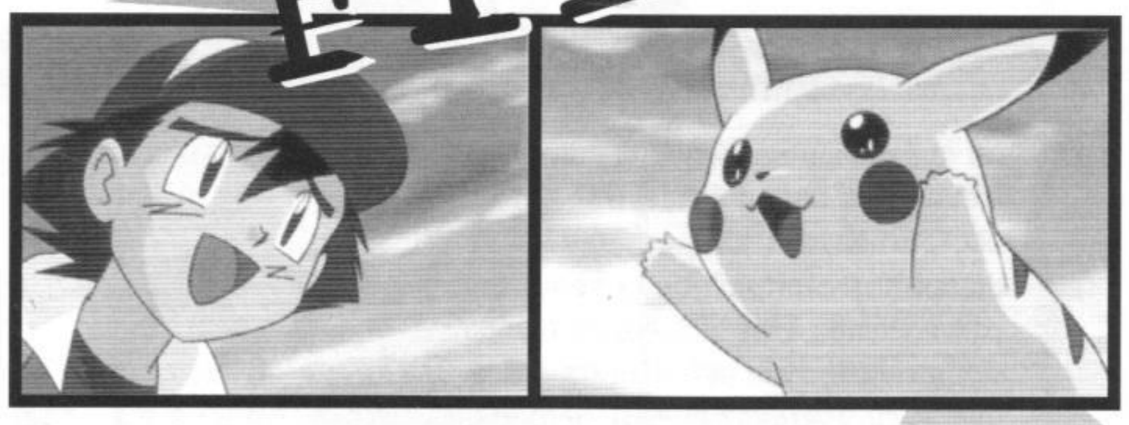
Y A PARTIR DE AHORA, UN NUEVO CONCEPTO DE TIENDA EN:

imagenes SHOP

C/ Ruzafa, 14 (46004) Valencia.
Telf.: 96 394 39 24

Por Annabel Espada

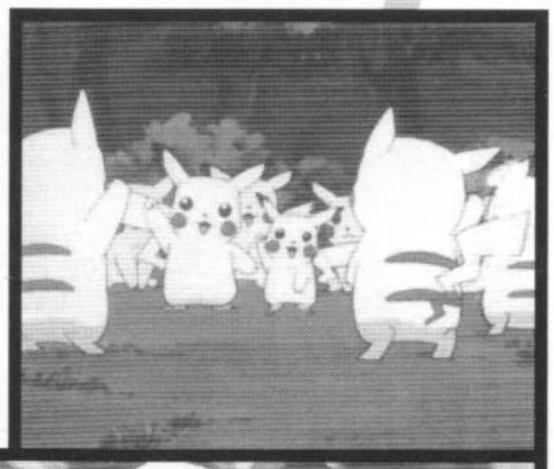
PIKACHU FILES



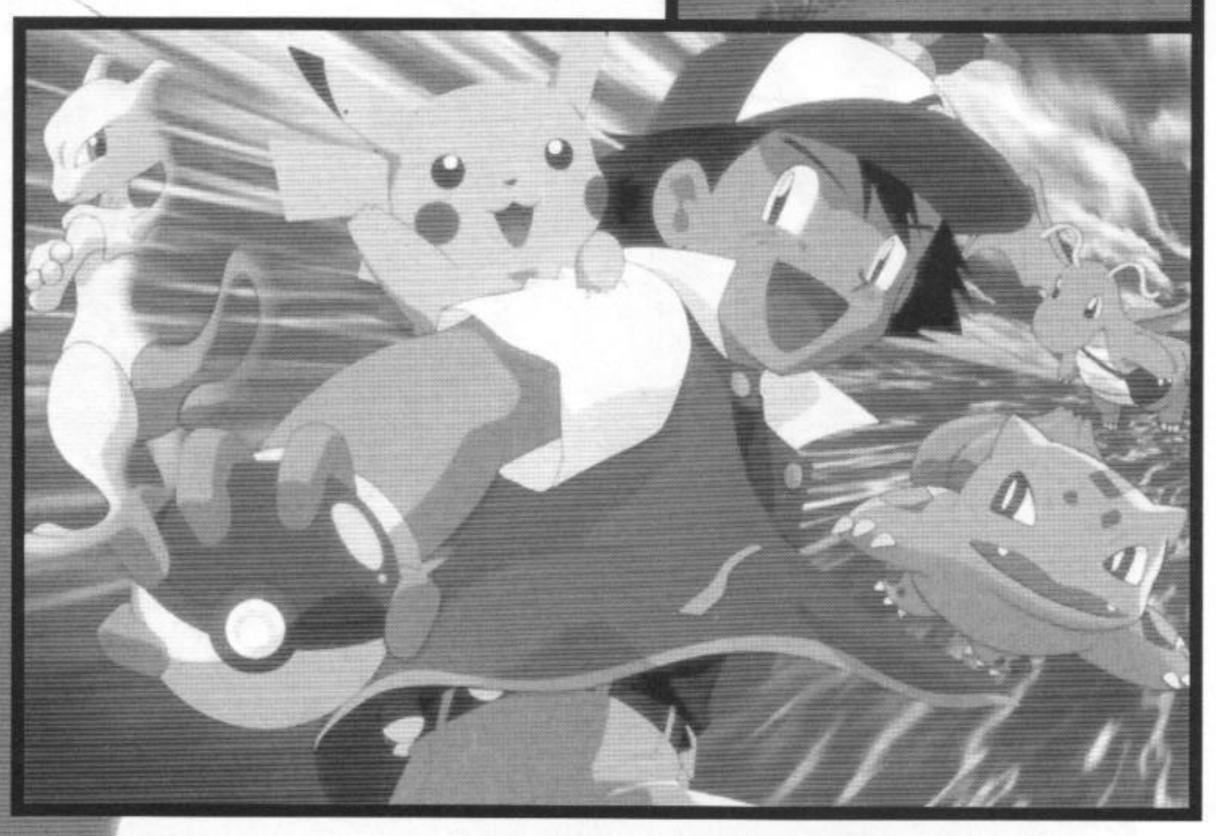
Hacía tiempo, mucho tiempo que una serie no pegaba tan fuerte como *Pocket Monsters*. Curiosamente, la mala calibración de uno de sus capítulos la hizo famosa por provocar un nuevo tipo de epilepsia entre los niños japoneses. Rápidamente los periódicos más sensacionalistas sacaron de quicio la historia presentándola como el nuevo ataque de la cultura japonesa contra el resto del mundo, hasta hubo una referencia en un episodio de Los Simpson. Después de la publicidad negativa que levantó, increíblemente la serie llegó a Estados Unidos... y arrasó.

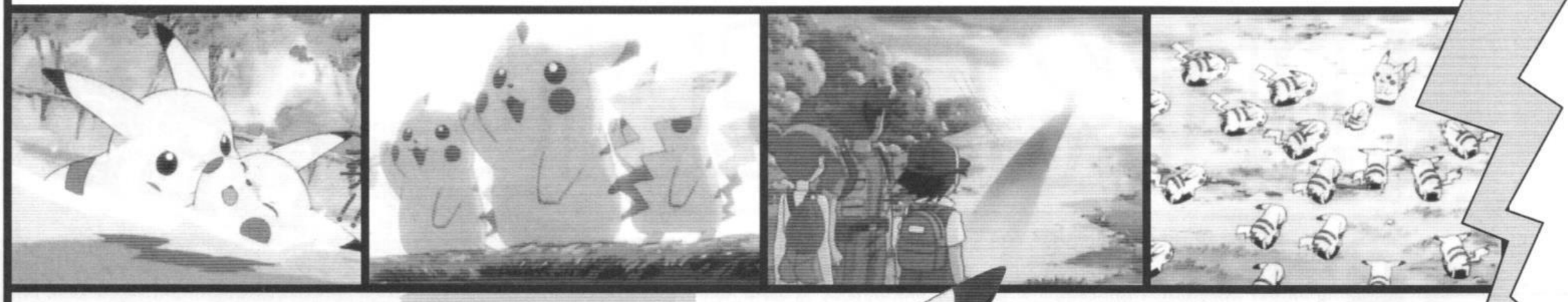
Es, con mucho, la serie más vista de la *Warner Brothers*, que ha visto cómo sus índices de audiencia subían como la espuma gracias a Pikachu y sus adorables compañeros. El manga ha sido el éxito editorial del año, con ocho reediciones del número 1, todas agotadas, y escalando los ránkings de ventas hasta conquistar el honor de ser el cómic más vendido en USA. La revista *Wizard* suele dedicarle unas paginitas cada número en honor a su popularidad en el mundo del cómic y puede decirse que Pikachu ha pasado a ser la mascota de América... o por lo menos de los más jóvenes.

Pero no es un fenómeno aislado. Si bien es cierto que en Japón también es un fenómeno de masas, es más lógico considerando que es la adaptación de un videojuego muy popular y en su país de origen se ha publicitado hasta extremos increíbles. Pero Pikachu tiene algo. Sino, no se explica que una historia tan infantil enganche en todo el mundo. La serie está siendo emitida en Sudamérica con un éxito sin precedentes, todo lo relacionado con este monstruito eléctrico enamora y ya empieza a hablarse de fiebre Pikachu.



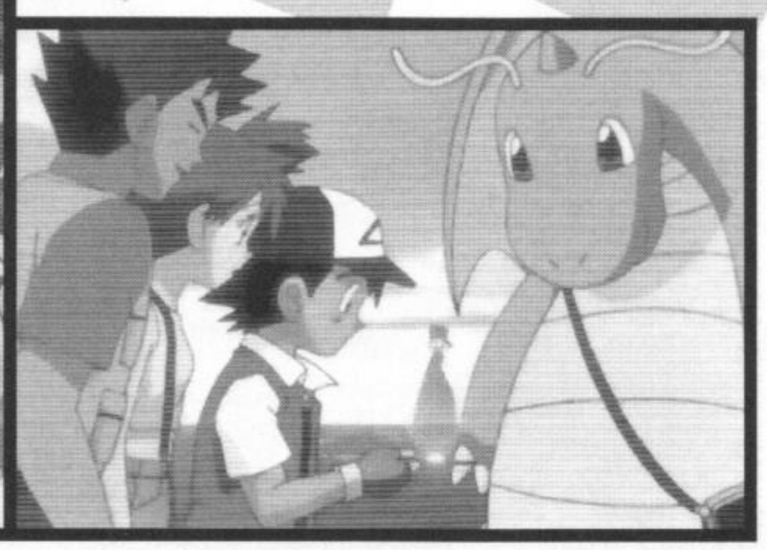
¿Y de qué va? Muy sencillo. Ya hemos comentado que está basado en un videojuego,





así que el planteamiento es muy sencillo: los entrenadores deben amaestrar a 150 adorables pocket monsters para ganar, y así se van sucediendo los capítulos de la serie, entrenando y convenciendo a los bichillos de que hagan caso a su entrenador y le permitan ganar el primer premio. Fácil, ¿verdad? Pues sí, pero lo más curioso del caso es que funciona tan bien que esta historia tan de estar por casa ha robado el corazón a todos los niños de los países donde se ha emitido y a los que no son tan niños. Porque los monstruitos son taan monos, las historias son sin complicaciones, episódicas y mira, te hacen pasar un rato entretenido, que es la idea, y si además hay cientos de adorables criaturas con las que hacer merchandising vario mejor que mejor, que es lo que da dinero.

La otra buena noticia, aparte de que al menos en USA Pikachu ya tiene cierto prestigio, es que desde hace un tiempo se sabe que lo que vende, el anime de *Pocket monsters* desembarcará en España. Antena 3 y TVE estaban disputándose los derechos pero a estas alturas aún no se ha confirmado quién se ha llevado el neko al agua, aunque lo que sí parece seguro es que a principios del año que viene España podrá contarse entre los países afectados por la fiebre Pikachu. Estaremos al loro para intentar avisar con tiempo y que a nadie le pille desprevenido, y ahora, los otakus sólo podemos rezar a San Osamu Tezuka para que nadie se rasgue las vestiduras, que no desentierren los informes sobre la peligrosidad de ver anime y que tengamos la fiesta en paz. Al menos nadie puede decir que Pikachu es anoréxico. Ah, y seguro que estas Navidades tendremos el videojuego de *Pikachu* compitiendo con los de *Star Wars*. A ver quién gana.



©1998, Nintendo, Creatures, Gamefreak, TV Tokyo, Sho, Pro, Jr Kikaku, Pikachu Project

Por Minami

SENMU NO INU

No hay nada más emocionante para una fan de Ranma y de Rumiko Takahashi en particular como hablar de su último tomo recopilatorio. Para casi todos los fans de esta autora japonesa sus mejores obras son las historias cortas, donde logra demostrar que, aparte de una mangaka superventas, sabe hacer buenas historias.

Su última entrega es Senmu no inu, un recopilatorio de sus últimas historias publicadas en la revista Big Cómic Spirits, donde publicó Maison Ikkoku, y protagonizadas por una gran variedad de personajes.

senmu no inu (el perro del director)

El señor Kogure tiene un problema: su superior, el señor Saida, le deja a su perro en casa, un labrador, a pesar de los intentos de la familia de que no se quede. Pero claro, ¿qué pueden hacer ante los deseos del jefe del padre de familia? Así que el chucho se acaba instalando en casa. Los niños deciden cambiarle un poco de aspecto y le pintan unas varoniles cejas oscuras que lo hacen clavadito a Groucho Marx, pero como Saida se va, deben lidiar con el perro.

Pero eso no es lo malo, no estamos ante la tragedia de P II. Resulta que Gojasu, el perro, es todo un campeón, de impoluto pedigree que se afectado por esas cejas tan monas que el nene de la casa le ha dibujado. Pero seguimos sin llegar a lo malo, y es que llega Kanna, la hija de Saida y que adora al perro. ¿Y qué decide? Pues quedarse con su perro, claro, en casa de los Kogure. Hace traer todas sus cosas y se instala tan ricamente, montando su cama con dosel en medio del salón familiar y haciendo su vida ante la mortificación de la pobre familia... Por cierto, Kanna es la vida imagen de la Hinako de Ranma. Da que pensar, ¿no?

meisou kazoku f (la errante familia f)

La protagonista es Hazuki, la versión morena de Ranma chica. Se da cuenta de que su familia atraviesa estrecheces económicas, pero eso no es lo peor: la cosa empieza a darle mala espina cuando empieza a sospechar que sus padres planean un suicidio en masa. Se van al parque de atracciones, pasan la noche en un hotel, se toman una buena comida, pero Hazuki cada vez está más convencida de que sus padres quieren asesinarlos, porque no es normal que compren tantas cuerdas, y gomas... Lo que no espera es que después de comer el padre los meta en el coche y quiera lanzarlo por un precipicio. En el último momento a su padre le da miedo lo de ir al paraíso y tras el accidente, en el que resultan ilesos, de repente caen todos sin sentido: ¿la comida estaba envenenada? Por suerte, mientras Hazuki corre en busca de ayuda tropieza con unos excursionistas que los ayudan y el médico les sugiere... que se tomen la vida con más calma y que no tenga tanto estrés.

kimi ga iru dake de (sólo con que estés a mi lado)

Un importante ejecutivo decide que va a trabajar después de haberse jubilado . Y para ello escoge una tienda regentada por una persona normal que no sabe decirle que no porque lo avasalla. Por si fuera poco, tiene una nueva dependienta, pero al ser tailandesa no entiende ni jota de japonés y ambos forman una pareja que les espanta toda la clientela. Pero digamos que está tan acostumbrado a mandar y a ser obedecido que los clientes le tienen miedo, sobre todo los niños, y el negocio no va demasiado bien. Intentando superar sus aversiones se disfraza de conejo gigante para no asustar a los niños pero después de que un gamberro se metiera con la chica tailandesa le hace una llave de lucha libre y decide dejarlo, eso sí, agradeciendo al dueño de la tienda por su paciencia.

cha no man no love song (canción de amor enmedio del té)

La esposa del jefe de una pequeña empresa muere y después de asistir al funeral, días más tarde, el jefe invita a sus empleados a cenar, intentando no recordar demasiado a su mujer. Pero es que el caso es que ella, si bien está muerta, no ha desaparecido de este mundo, sino que sigue viviendo en casa, viendo la televisión y comportándose como en vida sin el menor remordimiento. Naturalmente, es el único que la ve, y sus hijos empiezan a preocuparse.

Cierto día, yendo de compras, se encuentra con una de sus empleadas, una versión algo más adulta de Akane Tendo, que acaba yendo a su casa y cocinando para él. El espíritu de su mujer, cómo no, está celoso. En la empresa cada día se interesa más por ella, si tiene novio, y a pesar de que la oye decir que sí, no está del todo seguro porque está muy dispuesta a hacerle el té, o la comida. Cómo no, el hombre se hace cada vez más ilusiones, pero después se lleva el chasco de saber que en realidad estaba enamorada de su vecino...

ojaji lowteen (un padre adolescente)

Un padre de familia pasa toda la semana fuera, trabajando, y sólo vuelve a casa los fines de semana, y se da cuenta de que su familia no le hace demasiado caso y no quiere ni oír hablar de ir a vivir con él a la ciudad donde trabaja, en el norte. Hasta que un día les llaman diciendo que está en el hospital y se encuentran con que mentalmente ha retrocedido a los 13 años, y no recuerda a su mujer ni a su hijo. Y sólo hay una prueba de lo que le ha pasado: fotos con una chica joven. Cuando su hijo lo acompaña a Hokkaido encuentran a la chica... que le devuelve mucho dinero y le pide que olvide lo que pasó. Cómo no, piensan lo peor. Después resulta que ella sólo lo conoció durante unos minutos, pero... él no recupera la memoria y se sigue comportando como un adolescente.

O REI NI KAETE

A un bloque de apartamentos llega una nueva vecina, que intenta llevarse bien con todas. Pero en el edificio vive una reina, una mujer que domina a las demás y a la que se debe pleitesía. La protagonista se encuentra enmedio del rencor de la reina y de la bruja, su vecina de arriba, una anciana que vive con su cuervo. Un día, la protagonista encuentra a la vecina encargada de limpiar la portería haciendo su trabajo muy enferma, y la mete en la cama para que se recuepere, pero como a la reina no le hace gracia la obliga a limpiar ella. Y eso no es lo malo: mientras la reina está en su casa oye cómo la bruja pide auxilio, y cuando intenta llamar a una ambulancia la reina intenta impedírselo: nuestra protagonista se enfada muchísimo y llama de todos modos. Antes de ingresar, la bruja le pide que cuide de su cuervo. Así que nuestra chica se encuentra obligada a limpiar la escalera y a lidiar con la venganza de la reina, que llega hasta a llenar de basura la entrada del edificio para obligarla a limpiarlo. Y entonces se descubre el motivo de tanta dispusta: la bruja había criado un centollo porque era su plato favorito y cuando se escapó, la reina se lo comió. Una de esas historias costumbristas con detalles histéricos.

FICHA

AUTORA: RUMIKO TAKAHASHI
EDITORIAL : SHOGAKUKAN
ISBN 4-09-184722-6

Son historias de la última etapa, algunas de este mismo año, y como viene siendo habitual, tiene el éxito asegurado. Hay algunas menos interesantes que otras, como Kimi ga iru dake de, pero la mayoría son curiosas. Como la autora parece que sigue haciendo alguna que otra historia es posible que dentro de uno o dos años haya otro tomo más que agregar a la colección. Y es que Rumiko es mucha Rumiko.

Por Annabel Espada

CON LAS MANOS EN LA MASA

Una consecuencia lógica de ser otaku es el interés por diversos aspectos de la cultura japonesa. Algunos estudiamos japonés, otros historia, y otros se contentan con ir a un restaurante japonés y pedir arroz con curry, uno de los platos más vistos en el manga, o sushi, okonomiyaki o ramen, por poner unos ejemplos. Y lo siguiente a aficionarte a la cocina japonesa es intentar prepararla tú mismo.

Hay diversos libros de cocina japonesa en el mercado, pero suelen estar englobados en la cocina oriental, no hay mucha variedad y suelen presentar platos algo complicados, muy elaborados y con ingredientes difíciles de comprar o caros. Así que en la sección de cultura vayamos a por recetas fáciles y asequibles que cualquiera, con un poco de maña y tiempo, puede hacer en su casa. Los ingredientes típicamente japoneses, como el wasabi, pasta de jengibre muy picante, mirin, vino de arroz par cocinar o el curry pueden comprarse fácilmente en cualquier tienda de comida oriental.

ARROZ BLANCO

La base de la cocina japonesa. Cualquier comida va a acompañada de un bol de arroz, y platos como el arroz con curry lo utilizan de acompañamiento, así que es indispensable.

Ingredientes:
2 tazas de arroz de grano corto, 2, 5 tazas de agua fría

Poned el arroz en un colador y lavadlo bien bajo el grifo para que suelte todo el almidón. O sino, ponedlo en remojo, removedlo con la mano e id cambiando el agua hasta que salga limpia. Pone el arroz en un cazo y añadid el agua fría. Con el fuego al máximo, haced que empiece a hervir, tapadlo bien y bajad el fuego al mínimo, unos 15 minutos o hasta que haya absorbido toda el agua, y subid el fuego al máximo durante unos 30 segundos. Tapadlo bien y dejadlo reposar unos diez minutos, así quedará en su punto.

ARROZ CON CURRY

Es uno de los platos más universales, y no muy complicado de preparar. Es algo laborioso, tarda unas tres horas, pero el resultado es excelente y además, está más bueno de un día para otro, así que si hacéis suficiente cantidad tendréis para más de una ocasión. Aparte de las verduras sindicadas podéis añadir las que os gusten, apio, puerro, etc.

Ingredientes: una cebolla mediana, 2ó 3 patatas medianas, 2 zanahorias, una taza de setas, carne para estofado, de cerdo o buey, laurel, una pastilla de curry, arroz hervido.

Calentar una cazuela y añadirle un par de cucharadas de aceite. Sofreíd la cebolla, bien picada, hasta que esté dorada. Añadid la carne, que habréis sofrito en un recipiente aparte, y añadid el agua que os especifique el curry japonés, ni más ni menos -en la caja lo debe poner claramente. Añadid una hoja de laurel y dejar hervir durante una hora.

Después añadid las patatas cortadas algo bastas, las zanahorias y las setas y continuad la cocción, otra hora, aproximadamente. Cuando la verdura esté tierna, añadir la pastilla de curry, removed y dejadlo unos diez o quince minutos. Presentad en un plato con el arroz a un lado y la salsa de curry en otro.

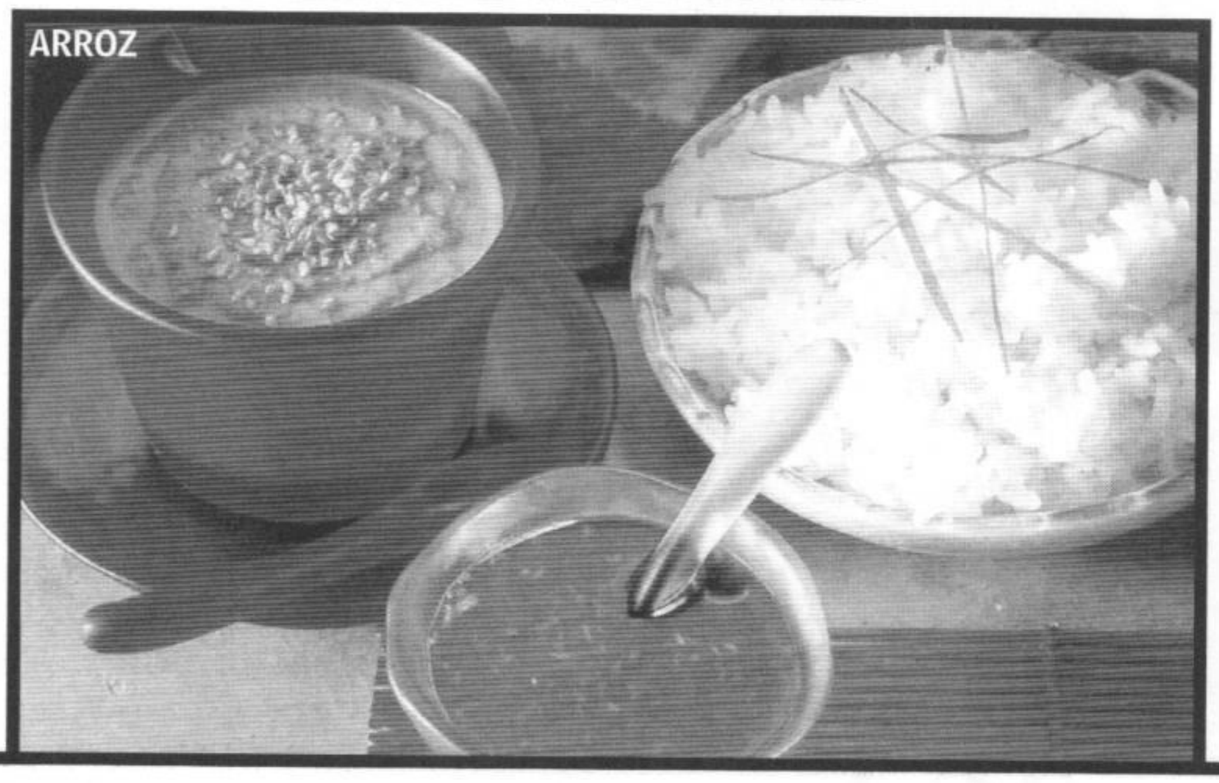
TONKATSU

TONKATSU

A pesar del nombre, nos encontramos ante solomillo de cerdo empanado. El mejor plato para los iniciados no vegetarianos.

Ingredientes: Solomillo de cerdo cortado en filetes, sal, pimienta, pan rallado, huevo y harina.

Limpiad el solomillo y cortadlo en filetes -os lo pueden hacer en la carnicería. Salpimentarlos y pasarlos por harina. Pasar los filetes por el huevo y el pan rallado presionando con los dedos para que el rebozado quede bien adherido. Ponedlos en una fuente, en una sola capa, y refrigeradlos durante un par de horas. Calentad aceite y freíd los filetes hasta que estén bien dorados por ambos lados, y escurridos sobre papel absorbente. Cortados en tiras de un centímetro, volvemos a colocar como el filete original y listos. Podéis servirlo con una guarnición de nori en tiras, cebollas en juliana, jengibre y daikon-rábano japonés. Y no olvidad la indispensable salsa de tonkatsu.


ARROZ

TEMPURA

Este plato, de origen portugués, se ha convertido en parte integrante de la comida japonesa. No es nada más ni nada menos que fritura. El ejemplo será el de langostinos, pero podéis hacerlo con

cualquier tipo de verdura.

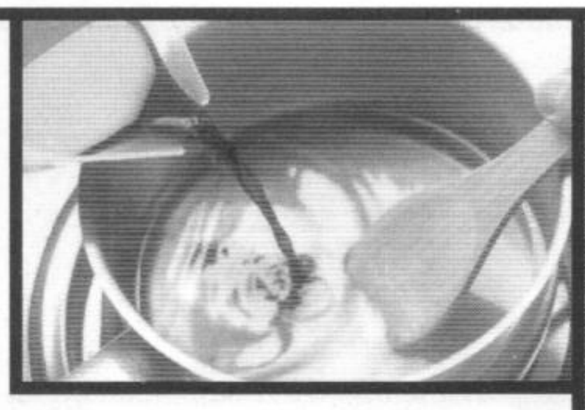
Ingredientes: 20 langostinos, una lámina de nori, harina de tempura, o de maíz muy fina, una taza de agua helada, dos yemas de huevo.

Pelad los langostinos, dejando las colas, y quitadles el hilo intestinal. Haced cuatro cortes en el vientre para que quede plano. Enrrollad una tirita de nori a la cola, sellándolo con un poco de agua. Mezclar la harina de tempura con el agua fría y las yemas, hasta que quede una masa grumoso, y sumergir los langostinos dejando fuera la cola. Calentar el aceite una freidora o sartén honda y meter los langostinos: el modo de saber que están a punto es cuando suben a la superficie. Escurridlos sobre papel absorbente y servirlos inmediatamente.

YAKITORI

Otro plato muy sencillo de hacer, y también bastante normal para nosotros, brochetas de pollo pero con un toque exótico.

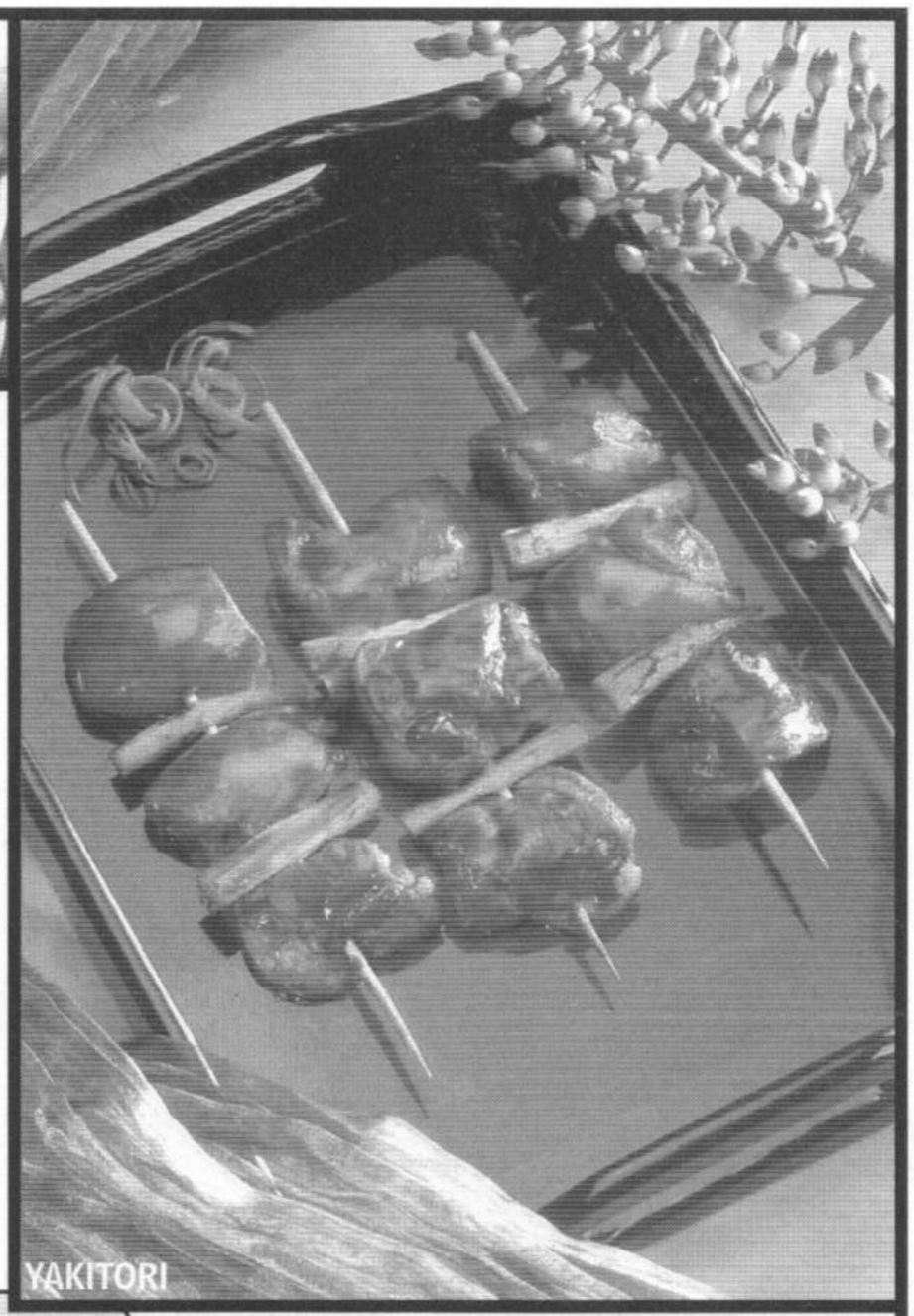
Ingredientes: muslos de pollo, en filetes, 1/2 cucharada de salsa de soja, 1/2 de sake, 2 cucharadas de azúcar, 1 taza de cebolletas.



Cortad el pollo en dados pequeños. Mezclad la salsa de soja, el mirin y el azúcar en un cazo. Hervidlo y guardadlo. Ensartad los dados de pollo en las brochetas, que habréis puesto en remojo unos 20 minutos, alternándolos con trozos de cebolleta. Colocad las brochetas en una bandeja forrada de papel de aluminio, asarlas en el grill precalentado dándoles la vuelta y pintándolas a menudo con la salsa, unos 7 ú 8 minutos, hasta que el pollo esté cocido.

SUSHI

El plato estrella de la cocina japonesa, y no demasiado difícil de hacer, sólo se necesita buen pulso y algo de paciencia.



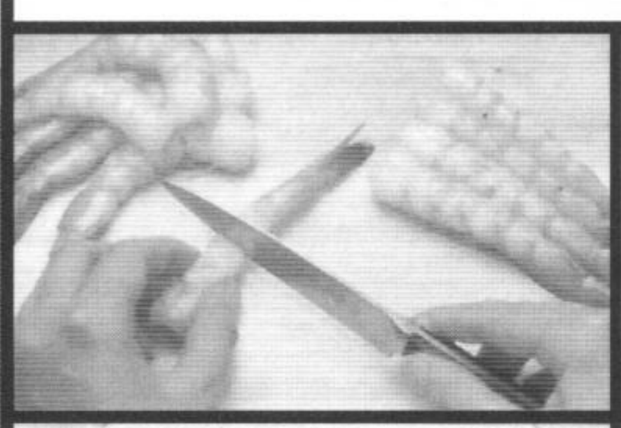
YAKITORI

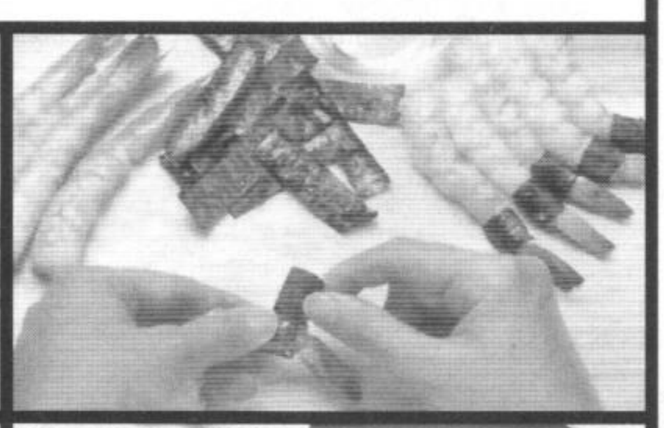
TEMPURA

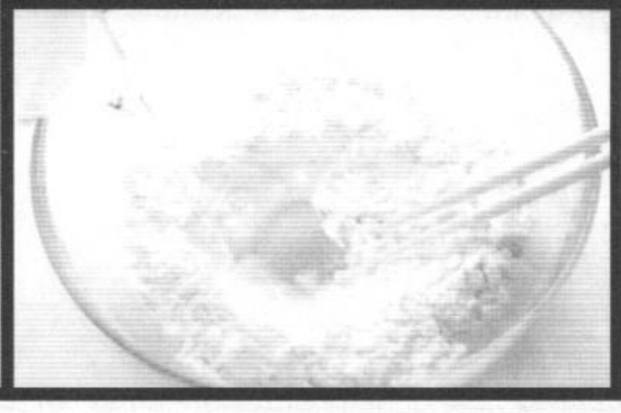
Ingredientes: 2 cucharadas de vinagre de arroz, 1 cucharada de azúcar, sal, nori, wasabi al gusto, 125 g. de salmón ahumado, truca o lo que prefiráis, 1 pepino pequeño.

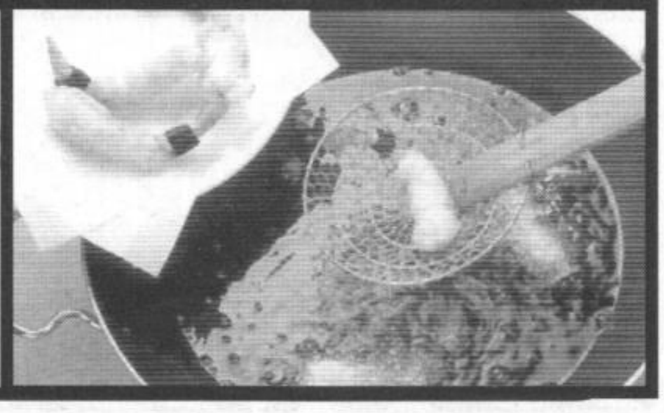
Haced el arroz según la receta del arroz blanco, y añadidle una mezcla con el vinagre, el azúcar y la sal, removiendo con una cuchara de madera hasta que el arroz se hay enfriado. Colocad una lámina de nori sobre papel encerado, distribuid una cuarta parte del arroz sobre un lado del nori, dejando una franja alrededor. Poner un poquito de wasabi en el centro. Cortad el pescado en tiras finas, al igual que el pepino, y colocadlo sobre el arroz. Utilizando el papel como guía, enrrollad el nori envolviendo los ingredientes. Presionar para sellar el rollo.

Con un cuchillo afilado cortad el rollo en discos de unos 3 cm. Servir el sushi en fuentes individuales con soja y wasabi al gusto.



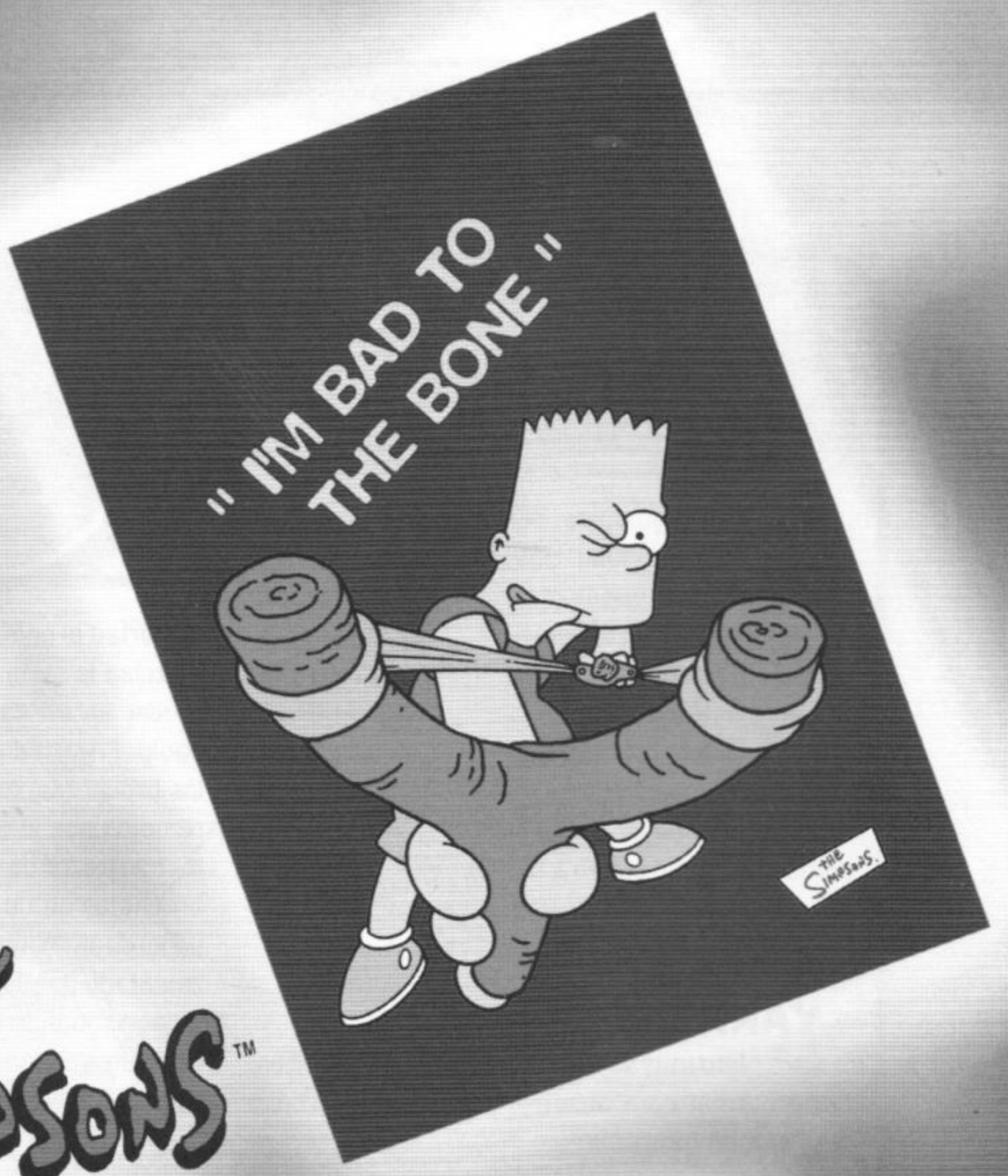


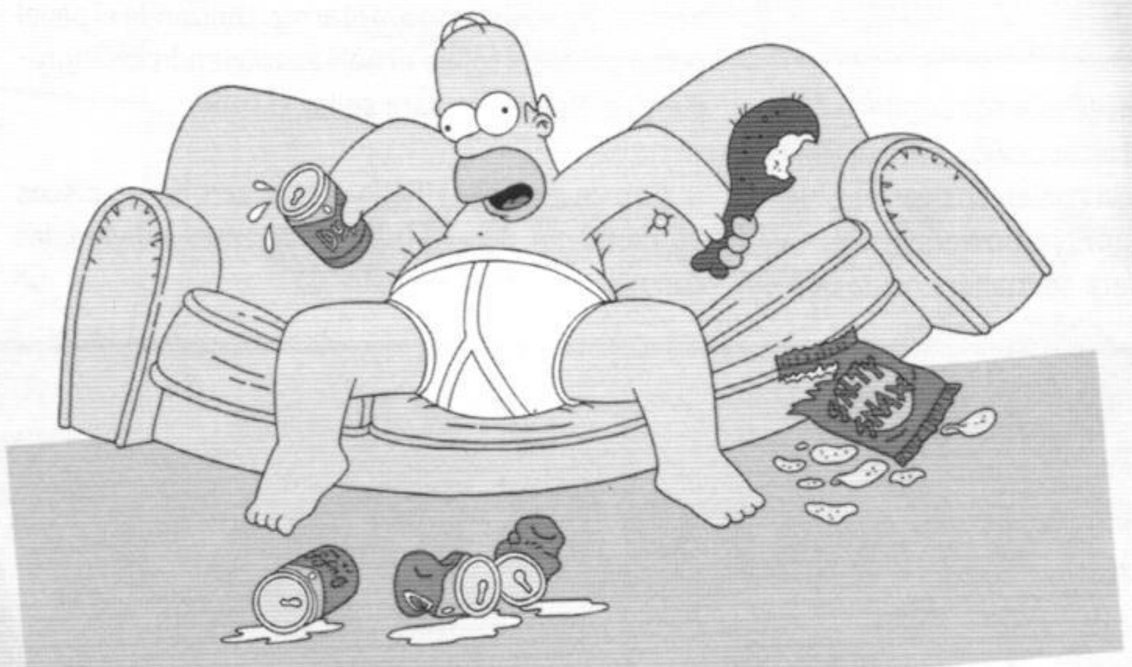


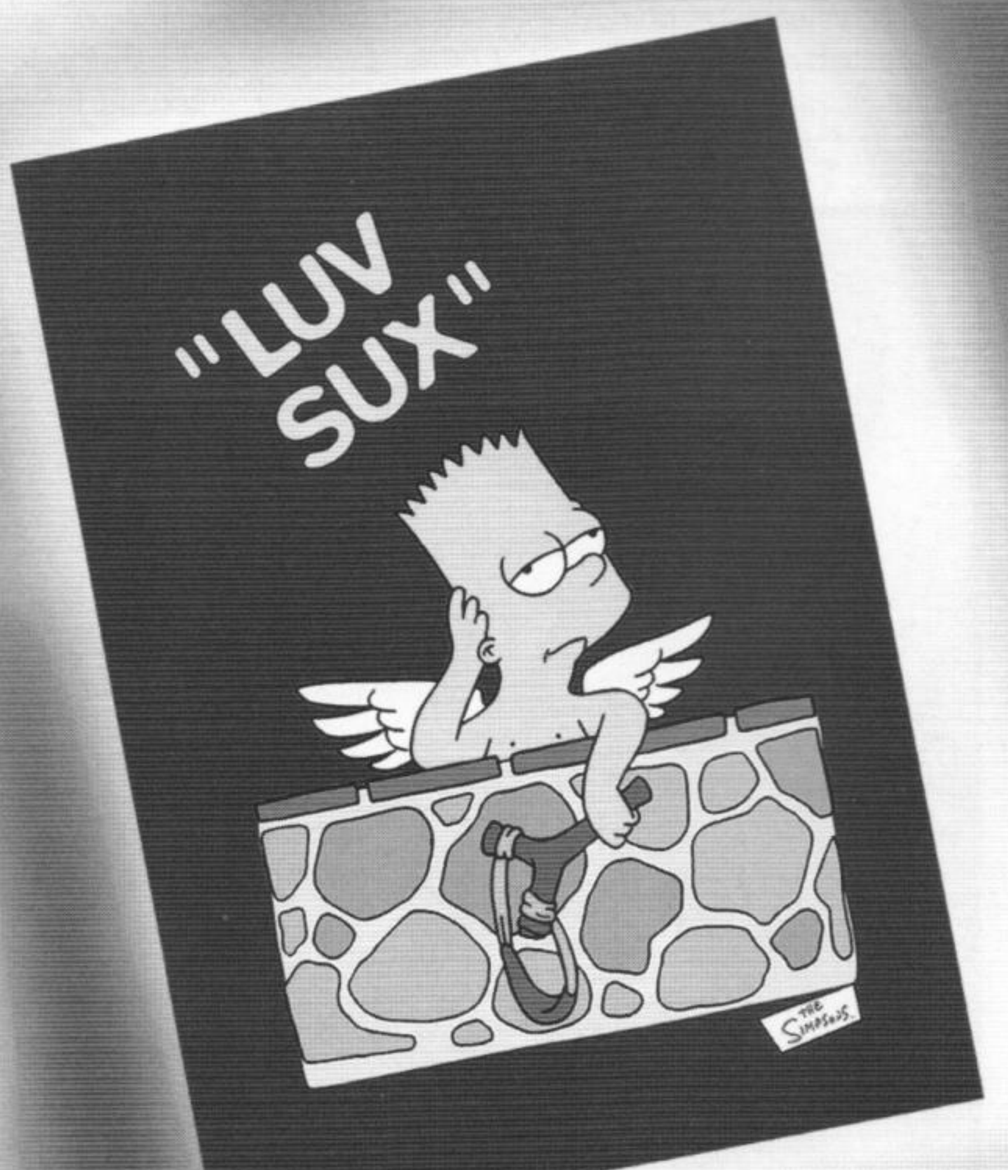


1.000 EDITIONS PRESENTA

THE SIMPSONS™







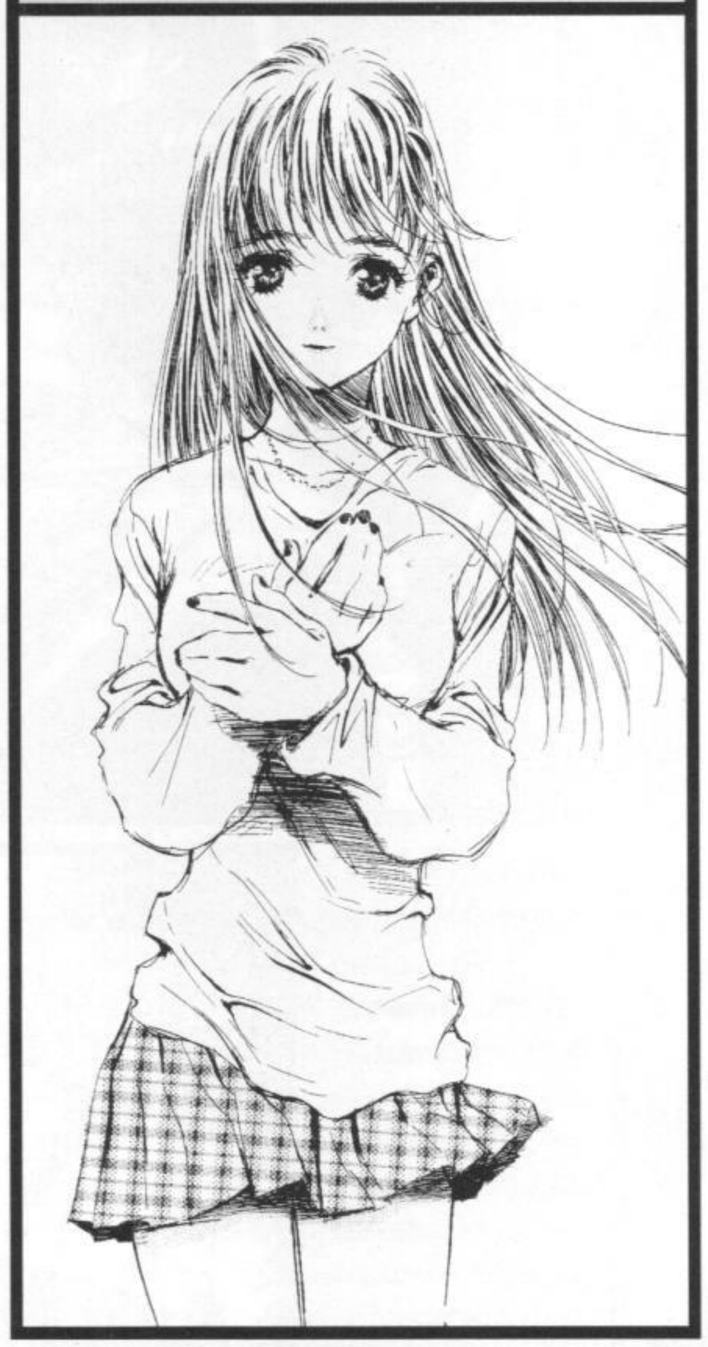
VENTA AL PUBLICO Y DISTRIBUCION A TIENDAS

DISTRIBUIDORA DE POSTERS

Zamora, 45 Bajos 3a. Tel./fax: 93 300 31 36 - 08005 BARCELONA
www.readysoft.es/home/1000.editions - E.mail:aleix@cempresarial.com

ESPAÑA

La noticia más destacada es el invitado de excepción que tendremos en el próximo Salón del manga, nada más y nada menos que su ilustrísima **Haruiko Mikimoto**, el diseñador de **Macross**, Gunbuster y el mangaka de Macross 7 Trash!. Obviamente, eso obligará a Norma a intentar editar una nueva entrega de su manga... ¡Qué suerte!



Más vale tarde que nunca, y al menos desde el día 13 volvemos a tener **Marmalade Boy** en TVE2, en el mismo horario que la primera emisión, para que el fenómeno no muera. Y por si fuera poco, el manga vuelve a reeditarse en otro formato, quincenal y cómic book, para que quienes se perdieron la primera edición puedan tener el manga en sus manos.

Siguiendo con anime del bueno, TVE2 también cumple su palabra y con unos meses de retraso programa **Doraemon** en su parrilla televisiva. Su horario inicial era al mediodía, pero ha sido trasladado a las nueve menos cuarto de la mañana, para que los niños puedan seguir las aventuras de Nobita mientras desayunan...

Hace unos meses anunciamos el **Concurso de manga de Igualada**, y ahora ya tenemos el nombre de los ganadores. En esta convocatoria se han presentado 121 participantes, una cifra récord, y los afortunados han sido Oscar Rodríguez Bautista, en la categoría de menores de 18 años, con Solos en el aire. El segundo premio fue para Albert Vendrell Ortíz, con Amigos hasta la muerte. En la categoría de 18 a 30 años ganó Carles Roman Pinar con Aprenent de mag y el segundo premio recayó en Sergio Borrego Catalá por Espera. El mejor cómic con estilo manga fue para Macià Falgàs Planas por Laura. Muchas felicidades a los ganadores.

Norma, aparte de anunciar que quizá edite un nuevo tomo de Macross 7 Trash! asegura que aparecerán cuatro números de **Record of Lodoss wars**, los correspondientes a los tomos 4 y 5 japoneses. También anuncia, pero sin fecha, un portafolio de Masamune Shirow con imágenes de Blades y más merchandising de Dragon Ball, más pósters y nuevos portafolios.

Manga Films anuncia que en este Salón del dedicado a la subcultura estrenará Final Fantasy, Regreso a El Hazard, la esperada segunda parte, y alguna OVA de Dr.Slump con título sin confirmar. En noviembre anuncian la esperada OVA de **Pretty Sammy**, y a finales de años Hyper doll. Una buena variedad, ¿no es cierto? Y lo mejor está por llegar, ya que han anunciado tener los derechos de la OVA de Maison Ikkoku y la película de Lum the invader.

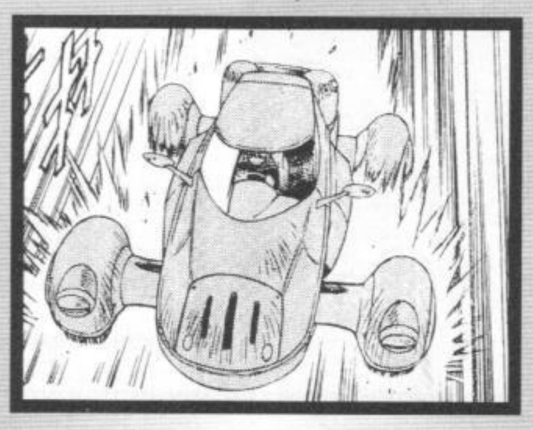
Si sois seguidores del Festival de Cinema Fantàstic de Sitges os interesará saber que este año hay una buena presencia de anime. Por un lado, la proyección de **Mononoke Hime** y **Spriggan**, así como una exposición de obras de Tezuka, y más anime vario. Ya era hora.

Si tenéis Via Digital en casa estáis de suerte, porque no sólo han comprado Shojo Kakumei Utena, sino que han estrenado un nuevo programa titulado El octavo pasajero dedicado al manga, anime y videojuegos. Así que ya sabéis, si estáis interesados en estar informados de este mundillo podéis seguir el programa cada semana por al noche en el canal Buzz.

Por Annabel Espada

OUTLAW STAR

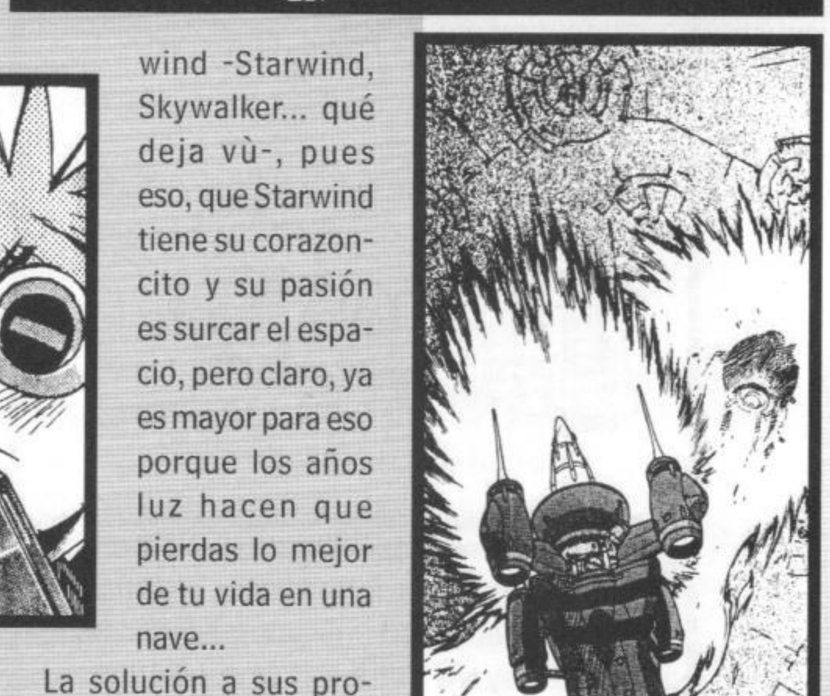
Si un autor ha logrado editar algo en, pongamos, España, es bastante probable que la editorial intente probar suerte con otras obras de ese autor. Ya pasó con Rumiko Takahashi, con Akira Toriyama -aunque eso es un caso aparte-, y ahora le toca el turno a Takehiko Itoh, el autor de *Ryu Knight*.



Después de adaptar un videojuego al formato manga y de coger algo de soltura con los lápices, el amigo Itoh decidió embarcarse en una historia original, algo más creativo. Si en la solapa del último número de Ryu Knight decía que no tenía ni idea de qué iba a tratar su siguiente trabajo, con Outlaw Star se ha quedado a gusto: no tiene nada que ver.

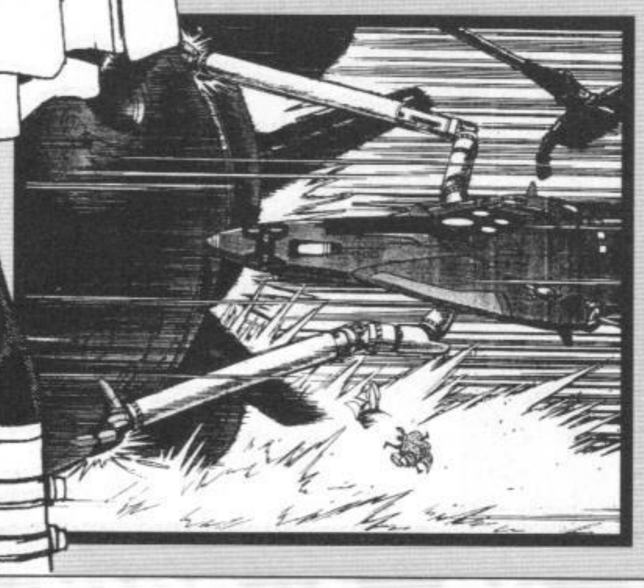
Por una parte, si os habéis fijado en el estilo del autor, puedo decir que ha mejorado bastante. Eso sí, las viñetas siguen siendo tan caóticas como de costumbre, sigue teniendo una letra infernal, pero al menos ya no mete tanta onomatopeya por milímetro cuadrado y ha mejorado mucho en desarrollo de historia. Claro que para eso ha de haber algo que contar...

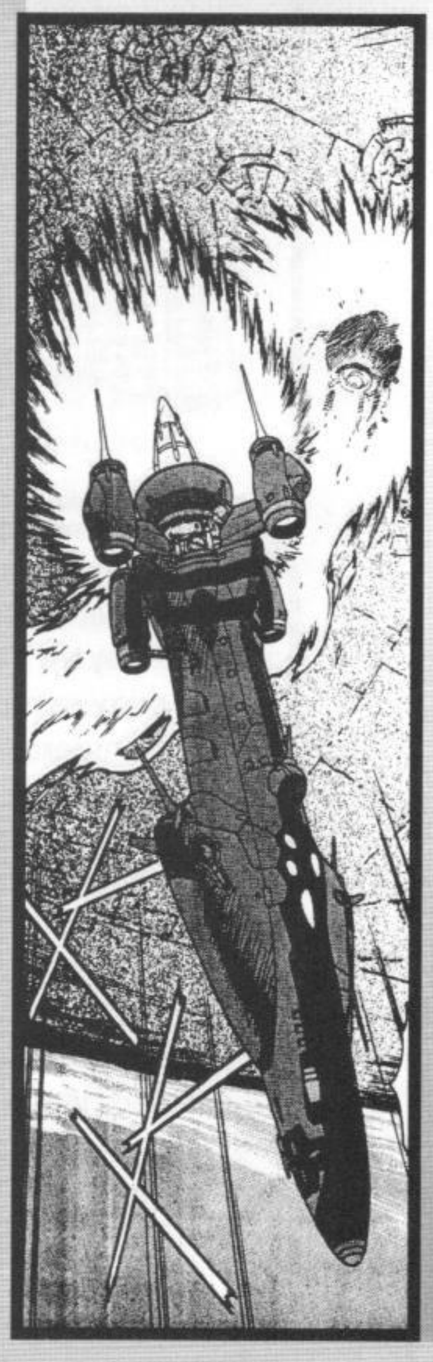
Nos ha salido con una historia espacial. Mira por dónde se ha creado un protagonista en plan Han Solo más chulo que un ocho, mecánico en los ratos libres y matón y gígolo por las noches. Con un carácter tan particular no es extraño que tenga más enemigos que clientes, pero sabe solucionar sus problemas en parte gracias a su colega Jim, un chaval de poco menos de diez años, genio de la piratería informática y un hacha en esto de meterse donde no le llaman y en lograrle armamento militar, aunque en eso pequeño detalle su gran amigo Fred Lou, uno de los traficantes de armas más poderosos de la galaxia también suele echarle una manita.



Pero el protagonista, de nombre Gene Starwind -Starwind, Skywalker... qué deja vù-, pues eso, que Starwind tiene su corazoncito y su pasión es surcar el espacio, pero claro, ya es mayor para eso porque los años luz hacen que pierdas lo mejor de tu vida en una nave...

La solución a sus problemas se presenta en forma de bella y misteriosa mujer que les ofrece un trato singular: que sean sus guardaespaldas. Porque es que a pesar de que su trabajo oficial es una tienda de reparaciones mecánicas, Gene también se saca un sobresueldo haciendo... "chapucillas". Su





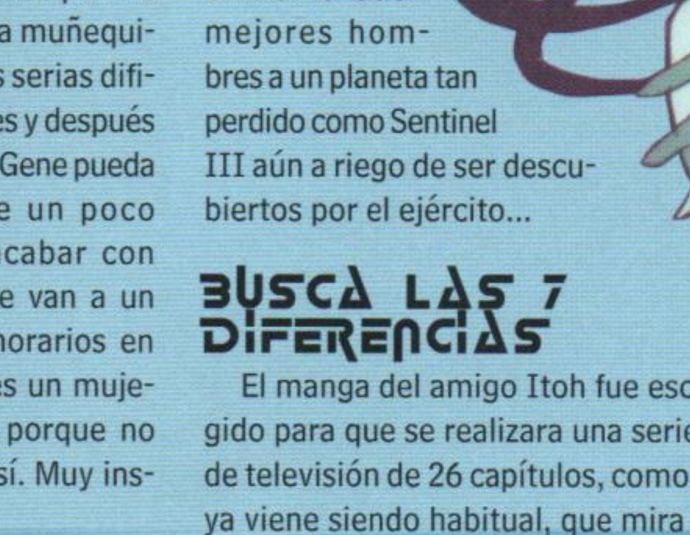
nueva jefa, Hilda, sabe perfectamente lo que quiere y les guía hasta una base militar abandonada donde se guarda una misteriosa muñeca, de apariencia totalmente humana. Hilda, como quien no quiere la cosa se la lleva y deja a Gene y Jim con unos tipos de lo más siniestros decididos a matarlos por la dichosa muñequita. Tras serias dificultades y después de que Gene pueda lucirse un poco para acabar con ellos se van a un hotel y Gene cobra parte de sus honorarios en carne. ¿No os había comentado que es un mujeriego? Atentos a la escena de cama porque no paran de hablar del espacio, y cosas así. Muy instructivo.

Ah, por cierto, los malos son los piratas Kei, que desean a la muñeca, Melfina, sobre todas las cosas, hasta el extremo de enviar a sus mejores hombres a un planeta tan perdido como Sentinel III aún a riego de ser descubiertos por el ejército...

BUSCA LAS 7 DIFERENCIAS

El manga del amigo Itoh fue escogido para que se realizara una serie de televisión de 26 capítulos, como ya viene siendo habitual, que mira por dónde cosechó un éxito bastante considerable. Una de las bazas a su favor es el opening, marchoso y pegadizo y que convence bastante. La animación es decente, y con unas artimañas para ahorrar muy bien logradas. Me explico, animar una serie de televisión es caro, pero hay ciertos truquillos para abaratar costes. Por ejemplo, repetir escenas, que los personajes hablen moviendo sólo las bocas, o meter un plano fijo de cinco minutos con Beethoven a todo trapo. ¿Habéis visto el capítulo 23 de *Evangelion*? Seguro que sabéis a qué me refiero.

Pues en *Outlaw Star* lo que tiene que estar animado lo está, pero en cosas como las cortinillas para publicidad es un simple disparo con el rótulo "*Outlaw Star*". Baratito y eficaz,



GENE STARWIND

El chulo playa protagonista, pendenciero, bebedor y amante de las mujeres, que pueden hacerle perder el mundo de vista. Es inteligente, muy rápido con su arma, una custer: Hilda sabía escoger a sus guardaespaldas.

MELFINA

Este androide con forma de preciosa jovencita es el preciado premio para la mitad de las bandas de forajidos de la galaxia, pero al menos con Gene y Jim ha encontrado algo de protección.

JAMES HAWKINS

Misógino, joven y un genio de la informática. Hijo de uno de los hackers más famosos, Jim es el inseparable compañero de Starwind y el más cerebral del grupo. Si Gene le hiciera caso de vez en cuando se habrían ahorrado muchos problemas.

porque logra llamarte la atención y apenas cuesta un yen. El diseño de personajes funciona muy bien, es muy similar al de Itoh y la verdad es que se integra muy bien con el tipo de historia.

Ahora bien, la trama es algo diferente. El primer episodio es muy similar al primer número del manga, pero en el hangar donde "conocen" a Melfina las cosas cambian. La activan, y desde ese momento la muñequita entra a formar parte activa del grupo. Los enfrentamientos contra los piratas Kei son muy similares, pero rápidamente dejan Sentinel III y se van a un refugio para toda clase de forajidos, donde creen estar seguros hasta que también son atacados y deben ir en busca de lo que Hilda realmente desea: un modelo de nave espacial desarrollado entre los Kei y el gobierno, el arma más perfecta. Y el único modo de que funcione es que Melfina se conecte al ordenador principal y los guíe.

No tiene mucho que ver con los tres primeros tomos del manga, más bien sólo coinciden los personajes y algún que otro hecho aislado, pero la serie de televisión es buena, mucho más interesante que el manga y con más vida.

Pero como, al fin y al cabo, lo que vamos a ver editado es el manga y lo del anime lo tenemos un poco crudo, lo mejor es recordaros que lo tendremos en el próximo Salón del Manga, que será Biblioteca manga y que se editarán los tres primeros tomos japoneses. La historia es interesante, algo confusa al principio pero con bastantes puntos de interés, y bueno... no es *Adolfo* pero está bien.

Por Eulália Dolz

COWBOY BEBOP

©1998, Sunrise

Los Salones no sólo sirven para reponer existencias de manga o anime, sino que además suelen ser el momento perfecto para presentar una nueva serie, o presentar alguna nueva editorial. Este año *Selecta Visión* ha decidido aprovechar estas fechas para presentar sus nuevas apuestas, ahora que *Escaflowne* ha acabado. El mes pasado ya os hablamos de *Serial Experiments Lain*, una serie algo rarilla pero que tiene su gracia, y este mes nos centramos en otra de sus novedades, una serie de televisión que ha arrasado en Japón.

Inicialmente, *Cowboy Bebop* iba a tener 26 episodios. Pero como su horario era de madrugada, los productores decidieron emitir sólo 12 a ver cómo iba la cosa. Y funcionó. Muy bien. Tanto que se han puesto manos a la obra y ahora están emitiendo los capítulos que no entraron en la tanda inicial. Las claves del éxito de esta serie son muy sencillas: se dirigieron a un público diferente.

Ya que el horario lo permitía, crearon una serie de televisión más adulta, con situaciones más cotidianas para alguien que estuviera dejando atrás la adolescencia. Salvo Ed, todos los personajes son adultos, con oscuros pasados y ciertas cargas de conciencia que los hacen más interesantes. Qué podemos decir, a veces los protagonistas de anime adolescente son aburridos porque no han empezado a vivir, son demasiado felices para ser reales. Al menos en ese punto los habitantes de la Bebop ganara cualquiera: Spike formaba parte de la mafia china, Jet era policía y tiene un brazo mecánico que insinúa que la carrera en el cuerpo no le fue tan bien, y Faye, aparte de conservarse como una jovencita en una cámara de criogenización, tiene un oscuro pasado como croupier y cazarrecompensas. La más joven es Ed, la que intenta dar el contrapunto dulce a estos personajes tan maduros y controvertidos.

Faye Valentine

Cumpleaños: 14 de agosto
Edad: 23
Signo: Leo
Grupo sanguíneo: B
Altura: 168 cm

La chica de la historia. Sexy, adulta y misteriosa, Faye deja en mantillas a las heroínas tradicionales del anime. Como sus compañeros de la Bebop, es una cazarrecompensas muy competitiva, y capaz de hacerle sombra al mismísimo Spike. Su pasión por la joyería es de lo más útil para esconder multitud de gadgets que pueden sacarla de un apuro o facilitarle el capturar a un fugitivo.
Es un as con las cartas y una tiradora consumada, que combina con su habilidad para pilotar naves. Su dobladora es la famosa Megumi Hayashibara, la Rei de *Eva* y Ranma chica, que para la ocasión utiliza una voz algo más adulta. De todos modos, Faye es una chica de cuidado.

Spike Spiegel

Cumpleaños: 26 de junio del 2044
Edad: 27
Signo: Géminis
Lugar de nacimiento: Marte
Grupo sanguíneo: 0
Altura: 185 cm.

Es el curioso protagonista de esta historia. Su pelo a lo afro es inconfundible, y sabe darle un aire diferente al rol de protagonista. A pesar de su aparente despreocupación, como todos en la nave, Spike tiene un pasado misterioso a sus espaldas. Suele tener recuerdos y pesadillas de su pasado, en especial de una belleza rubia llamada Julia, y de un tal Vicious. Después de dejar a la mafia china de los dragones rojos, Spike se dedica a surcar el espacio en compañía de su colega Jet.

Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th

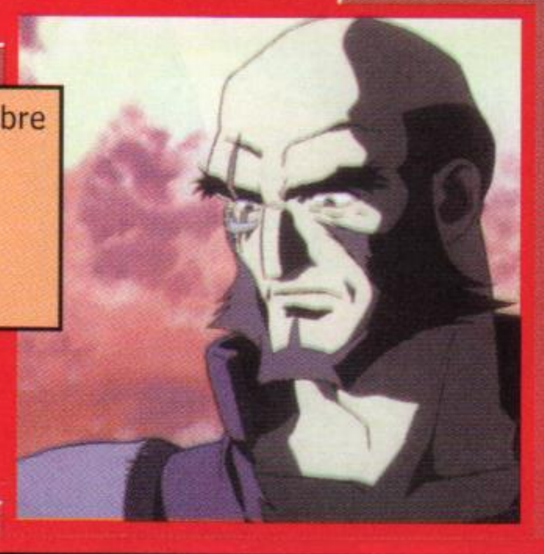
Cumpleaños: 1 de enero
Edad: 13
Lugar de nacimiento: Tierra
Signo:Capricornio
Grupo sanguíneo: AB
Altura: 136 cm

El que faltaba: el niño hacker, un hacha en todo lo que se refiere a la electrónica e informática. Otro dato curioso es que lo de Ed le viene algo grande, más que nada porque es una chica. Su inseparable compañero es un chucho, un Welsh Corgi que Spike "adopta" en el segundo episodio, de nombre Ein -Einstein. Faye no puede soportarlo, y se dedican a martirizarse mutuamente. Así son felices.

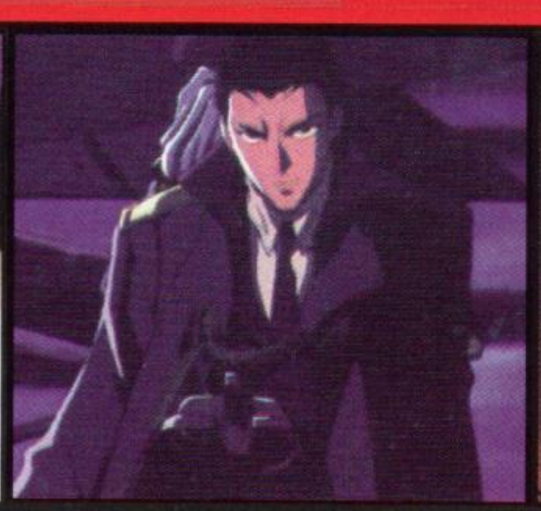
Jet Black

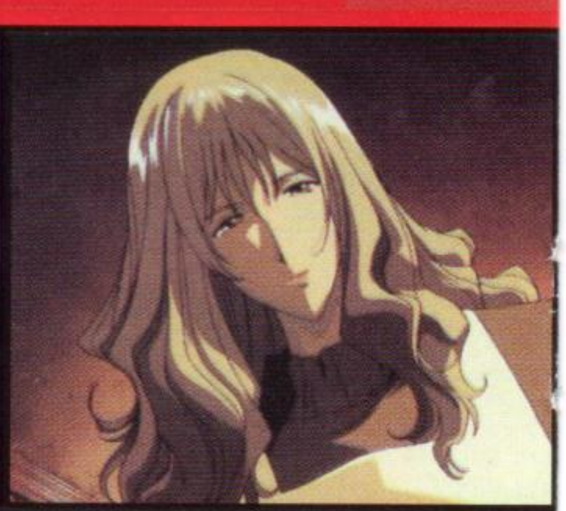
Cumpleaños: 3 de diciembre
Edad: 36
Signo Sagitario
Grupo sanguíneo: A
Altura: 188 cm

El amigo inseparable de Spike, su compañero en su arriesgado negocio de la caza al hombre. Si Spike era de la mafia, Jet era pertenecía a la policía espacial: es algo difícil de creer que el hombre en quien Spike confía sea un antiguo enemigo... Puede decirse que es biónico ya que tiene un brazo cibernético y un circuito especial en su ojo izquierdo.
Jet no sólo sirve para pilotar la nave y recurrir a sus contactos policiales, sino que cocina y se dedica a sus amados bonsais. Un tipo curioso.



Así que con estas bases, *Cowboy Bebop* se ha convertido en una de las apuestas por el nuevo anime. No es algo tan experimental como *Lain*, que al fin y al cabo lleva las nuevas tecnologías a un punto algo alejado de la actualidad, pero *Sunrise*, la productora de la serie que nos ocupa, se ha interesado por hacer algo para un público más adulto, y de paso, hacer algo de calidad. El diseño de personajes es espléndido, muy adulto y bastante más interesante que la mayor parte de nuevas series que están actualmente en antena. La música, obra de Yoko Kanno, es una obra maestra, y se pone a la altura de las excelentes bandas sonoras de esta compositora. La temática está muy alejada de la típica historia de amor, porque todos los protagonistas han sufrido lo suficiente como para saber que nada es tan bonito. El carácter de los protagonistas es





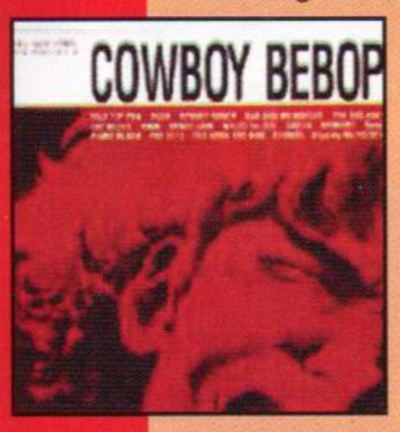
curioso, Faye decidida a ser la mejor en todo y a putear a Ein hasta el límite, Spike entrenándose para escaquearse de hacer la comida, y el pobre Jet haciendo de chacha espacial. También hay lugar para el humor, cómo no, pero no tan chabacanero o japonés como otras series... Vamos, que no se les suben los colores por rozar la mano de otro.

Es una buena opción si lo que buscáis es un anime diferente, con buena calidad y no demasiado infantiloide. No hay mundos paralelos ni chicas de otra dimensión, pero la verdad es que es tan bueno que no necesita nada de eso para enganchar.

MUSICA

Otro punto a destacar en esta serie es su fabulosa banda sonora, a cargo de la genial Yoko Kanno, la encargada de dar vida a *Escaflowne*, *Macross Plus* o *Please save my earth*, por ejemplo. Estamos ante una banda sonora llena de vida, con predominio del jazz pero con música muy variada, muchas letras en inglés pero por otra parte mucho dinamismo, el complemento perfecto para una serie de este tipo. Sin duda, una buena compra.

COWBOY BEBOP OST 1:
Victor Entertainment, VICL-60201
1: Tank! (opening)
2: Rush
3: Spokey Dokey
4: Bad Dog No Biscuits
5: Cat Blues
6: Cosmos
7: Space Lion
8: Waltz for Zizi
9: Piano Black
10: Pot City
11: Too Good Too Bad
12: Car 24
13: The Egg and I
14: Felt Tip Pen
15: Rain
16: Digging My Potato
17: Memory

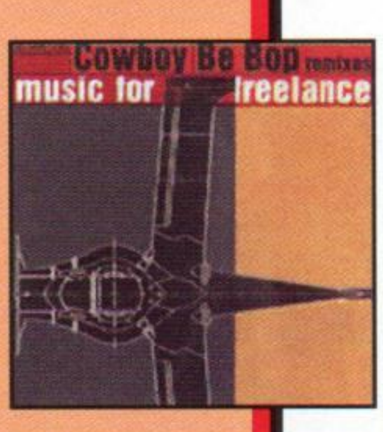


COWBOY BEBOP: VITAMINLESS
Victor Entertainment, VICL-60248
1: The Real Folk Blues (ending)
2: Odd Ones
3: Doggy Dog
4: Cats on Mars
5: SPY
6: Fantaisie Sign
7: Piano Bar
8: Black Coffee

COWBOY BEBOP: OST 2- NO DISC
Victor Entertainment, VICL-60202,
1: American Money
2: Fantaisie Sign
3: Don't bother none
4: Vitamin A
5: LIVE in Baghdad
6: Cats on Mars
7: Want it all back
8: Bindy
9: You make me cool
10: Vitamin B
11: Green Bird
12: ELM
13: Vitamin C
14: Gateway
15: The Singing Sea
16: The EGG and YOU
17: Forever Broke
18: Tank! Power of Kung-FOOD Remix

COWBOY BEBOP: OST 3-BLUE
Victor Entertainment, VICL-60203
1: Blue
2: Words That We Couldn't Say
3: Autumn in Ganymede
4: Mushroom Hunting
5: Go Go Cactus
6: Chicken Bone
7: The Real Man
8: New York Rush
9: Adieu

COWBOY BEBOP: THE REMIXES-MUSIC FOR FREELANCE
Victor Entertainment, VICL-60371
1: Radio Free Mars Talk 1
2: Tank!
3: Radio Free Mars Talk 2
4: Forever Broke
5: Radio Free Mars Talk 3
6: Cats On Mars
7: Radio Free Mars Talk 4
8: Piano Black
9: Cat Blues
10: Radio Free Mars Talk 5
11: Fe
12: Fantaisie Sign
13: Radio Free Mars Talk 6
14: Space Lion
15: Radio Free Mars Talk 7
10: Call Me Call Me
11: Ave Maria
12: Stella By Moor
13: Flying Teapot
14: We Qui Non Coin
15: Road to the West
16: Farewell Blues
17 (Hidden): The Real Folk Blues



Por Annabel Espada

SPRIGGAN

Uno de los gurús del manga es Katsuhiro Otomo. Es un hecho sin discusión, porque todo lo que toca se convierte inmediatamente en objeto de culto, muchas veces aún antes de sea visto por el gran público. El último ejemplo fue Perfect Blue, que a pesar de ser obra de Satoshi Kon, uno de los discípulos de Otomo, y a pesar de figurar en los créditos como supervisor, se ha acabado considerando como uno de sus últimos trabajos.

Pero mira por dónde Spriggan si puede considerarse, más o menos, trabajo suyo. Aparte de Steam Boy, otro de sus films largamente anunciado, todos los fans de la particular visión de la vida del creador de Akira estábamos esperando su esperadísimo regreso. Pero lo malo de haber creado una obra maestra es que las comparaciones son odiosas y muy pocos pueden escapar del encasillamiento que supone un trabajo perfecto.

Otomo tomó como base un manga de Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa para adaptar tan sólo el primer capítulo, ya que la obra es bastante más extensa. Encargó el trabajo pesado de la dirección a Hiroshi Kawasaki y él se dedicó al menos estresante trabajo de supervisar...

Nos encontramos en un mundo poblado por reliquias de una antigua y avanzada civilización que se destruyó a sí misma en aras de su propio orgullo. Pero en el último momento dejaron un mensaje, pidiendo que su tecnología no cayera en manos del Mal porque, si lo hacía, volvería a destruir otra civilización. Para cumplir esa última petición, la organización Arcam ha creado un grupo especial de guerreros y científicos llamados spriggans para proteger la antigua tecnología.

Pero los Estados Unidos de América están decididos a hacerse con los secretos de los spriggans, llegando hasta el extremo de intentar asesinar a Yu Ominae, uno de los miembros de spriggan y encima estudiante de instituto, a manos de un antiguo condiscípulo. A pesar de saberse el objetivo de los americanos, Yu vuela a Turquía donde se encuentra con dos de los más prestigiosos investigadores de Arcam, el profesor Maezel y su ayudante Margaret. Han encontrado el Arca, pero no pueden entrar en ella porque está protegida de un modo muy efectivo: está congelada en el tiempo. Están protegidos por el coronel MacDoogal, un experimento del Pentágono cristalizado en un jovencito de enorme inteligencia y poderes telequinéticos. Pero los padres de la criatura intentan controlarlo y se dan cuenta de que han creado un monstruo: no pueden controlarlo, y lo que es peor, intenta dominar el Arca para sus propios fines. Y lo malo es que puede hacerlo: tiene la llave que sacará a esa reliquia de su inmovilidad.

Supongo que la historia os suena un poco si habéis leído el maga de Striker que hace un tiempo publicó Planeta. Y es que resulta que es la misma obra, pero para ello ya hemos montado un cuadrito aparte para los aficionados de la serie.

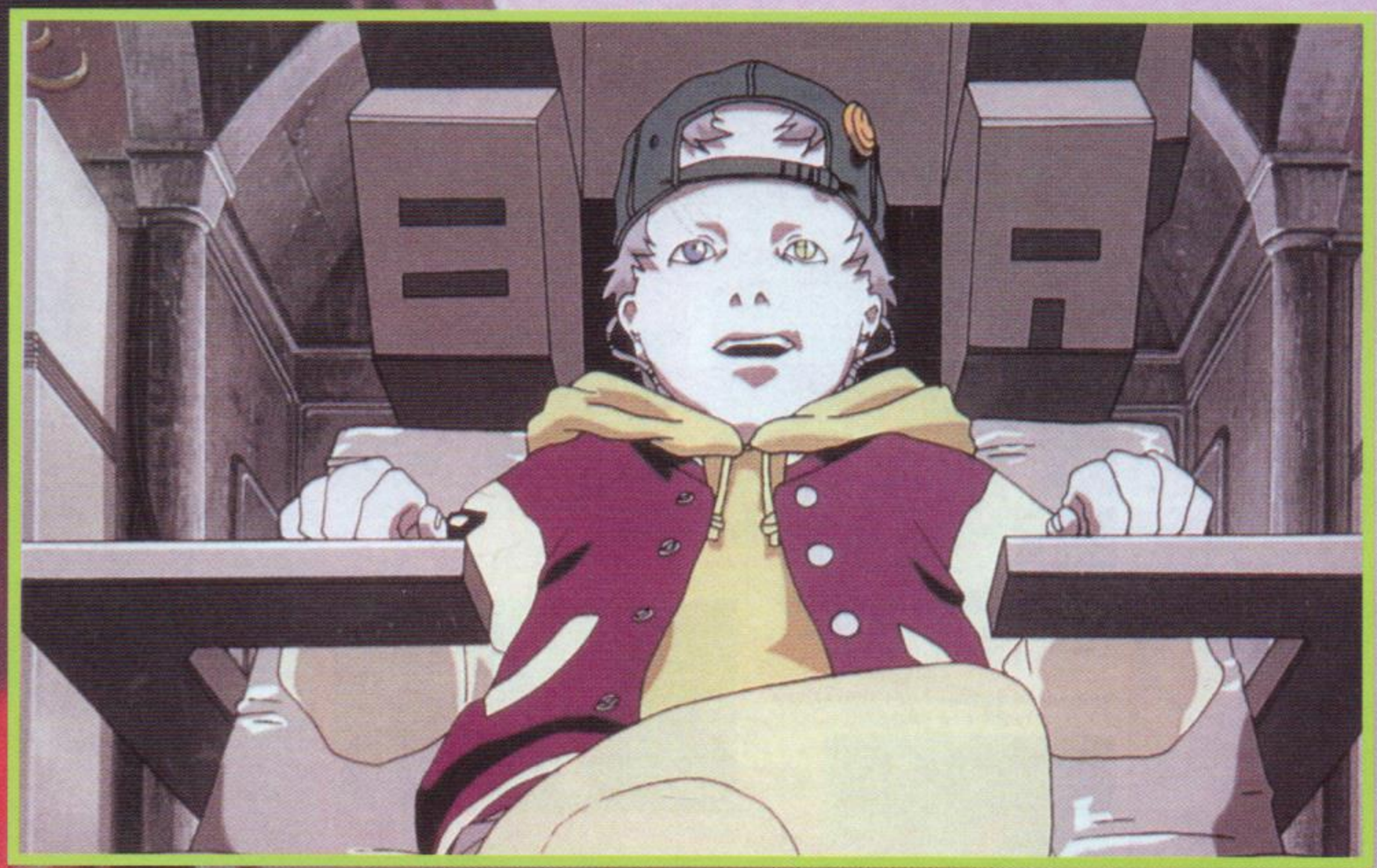
En estas situaciones se suele pedir una opinión más o menos objetiva para que el lector tenga una idea de por dónde van los tiros. Es una película de acción, con un gran presupuesto y, por tanto, unos espectaculares efectos especiales que nada tienen que envidiar a las superproducciones de Hollywood. Hay acción a porrillo, la trama es interesante, y hay algunas escenas realmente impactantes, como la activación del Arca.

En el lado negativo tenemos a MacDoogal, que parece uno de los niños superdotados de Akira; es una molesta sensación de deja vù, ¿es que no podían haber pensado algo un poquito diferente? ¿Se supone que MacDoogal es uno de los experimentos precursores de Akira? ¿O todos los niños superdotados y víctimas de experimentos son así? Y aparte de que el diseño de personajes sea o no adecuado, tenemos el tema de adaptar un manga de varios tomos a una película de 90 minutos. Está bien que tengan suficiente dinero para muchos efectos, pero la historia queda un poco colgada, ¿de dónde se supone que salió esa civilización? ¿Noé era un terrorista político y destruyó a su raza? Y la única respuesta es que lo leáis en el manga. Un consuelo más bien pobre, y más para rematar una película que iba a ser el bombazo del año.

Porque hay que reconocerlo, si bien las revistas le hicieron un buen seguimiento y le dieron algo del bombo que merecía, no parece que haya sido una de las revelaciones de la temporada.

FICHA

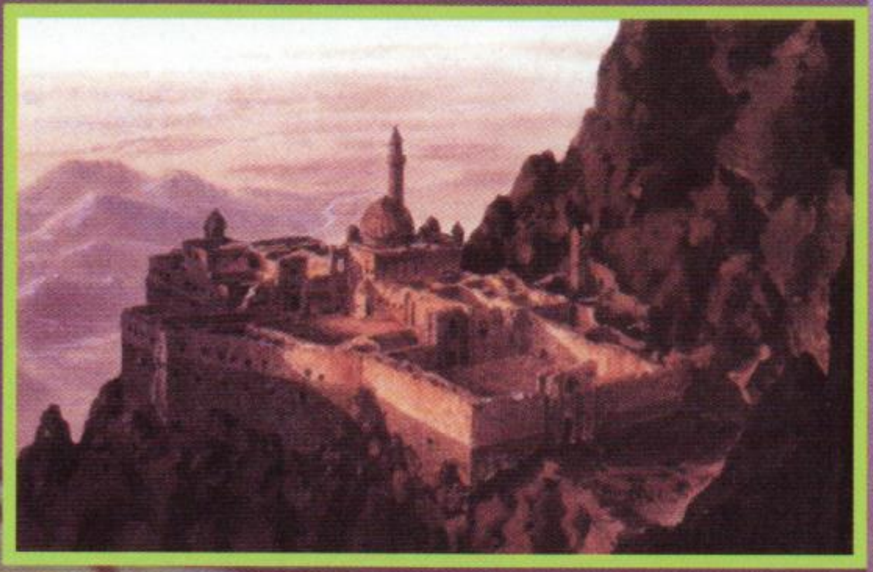
DIRECTOR: HIROSHI KAWASAKI
SUPERVISOR: KATSUHIRO OTOMO

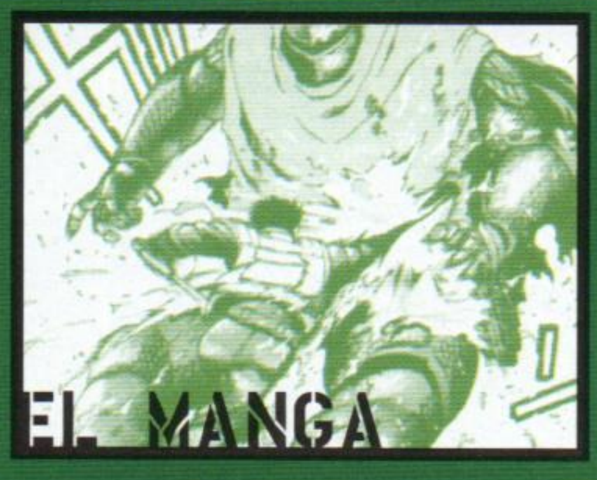


Otomo tiene su legión de fans incondicionales, y muchos que admiran su obra, pero parece que no acaba de calar hondo. Después del relativo "fracaso" -es mejor decir poco éxito- de Spriggan, nos queda esperar a Steam Boy, una fábula victoriana que recuerda un poco al último corto de Memories...

Pero lo que sí es cierto es que tanto Otomo como su colega Koji Morimoto están más que interesados en las nuevas tecnologías, y en concreto en aplicarlas al anime; Spriggan es una buena muestra de cómo la aplicación de CGI puede quedar perfectamente integrada en una película sin que el efecto sea, por lo menos, penoso. Claro que una serie de televisión no puede permitirse lo que Otomo se ha gastado aquí, pero es bueno saber que cosas como Escaflowne no son hechos aislados.

Si vais a poder pasaros por el Festival de Cinema Fantàstic de Sitges podréis disfrutar en vivo de esa última fantasía animada de Otomo, así como una interesante programación relacionada con el manga y anime. Y si no, tranquilos, porque es una de esas películas que no está mucho tiempo sin aparecer en los planings de novedades de las editoras de vídeo.





Avellanés Gil.

KUREYON SHIN-CHAN

Es dios. Autentico fenómeno de masas, alabado en Japón, sus ventas se cuentan por cientos de millones, crea amor y odio por allá donde pasa, suficientemente polémico como para que el *The Wall Street Joumal* le dedícara un artículo. Capaz de reunir a un cuarto de la población japonesa frente al televisor, la venta de sus productos no entra ni en los rankings. Se trata del indiscutible n' 1 , el, en sus propias palabras, aspirante a genio, KUREYON SHIN-CHAN.

Desgraciadamente esto tan solo ocurre en su país de origen y otros lugares como Hong-Kong o Corea. Sin embargo ya conocéis la desgraciada historia de este manga en nuestro país; un auténtico fracaso, ni siquiera las excelentes críticas que lo acompañaron en su lanzamiento lograron vencer la mentalidad de la mayoría de otakus, que al contemplar su esquemático dibujo lo rechazaron sin siquiera darle una oportunidad. En fin...

BREVE GUIA DE PERSONAJES.

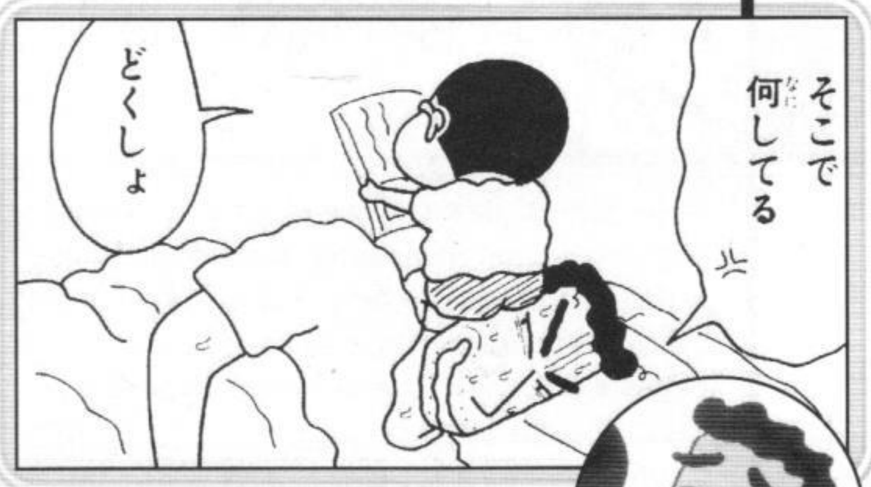
Para que podáis entender el gran éxito de este manga, convendría que conocierais a sus personajes, así pues, allá vamos:

Shinosuke Nohara. (Shin-chan).

Describir al protagonista de este manga es realmente dificil, en teoría se trata de un niño de 5 años, y digo en teoría porque su comportamiento no es ni de lejos el de un típico nino japonés de su edad, o es que os imagináis a un japonesito persiguiendo continuamente a chicas, enseñando el culo mientras hace piruetas cantando una de sus disparatadas canciones, o dejando en ridículo continuamente a sus padres de las más variadas formas, (un ejemplo: en una visita al dentista con su madre, el niño no para de repetir que ésta va a su primera cita con su amante). En definitiva, todo un personaje que visto de lejos hace gracia, pero que nadie querría tener a su lado.

Misae Nohara. (Ta-chan).

Madre de Shln-chan, abnegada ama de casa, que tiene un pequeño problema llamado Shinosuke, y es que su hijo le hace realmente la vida imposible, entre otras cosas recordándole el tamaño de sus pechos, un tema que realmente le preocupa. Sus aficiones son hablar con las vecinas, ver la televisión (preferentemente teleseries románticas) y pensar en joyas. Tiene un carácter fácilmente irascible, cosa que no es de extrañar teniendo al lado a un pequeño diablillo.

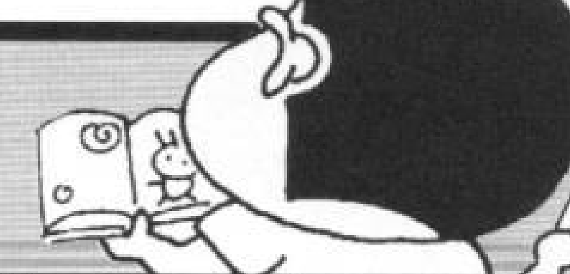


Hiroshi Nohara. (To-chan).

El padre de Shin-chan es el típico oficinista, preocupado en que su familia viva en la confortable clase media, pese a que no pasa muchas horas con su hijo, esto no le libra de sufrir sus "ataques". Pero al contrario de lo que pueda parecer solo le hace falta soltarse un poco el pelo para convertirse en un auténtico golfo, intentando ligar a la primera de cambio o llegando a casa borracho, lo que le da una oportunidad de oro a Shin-chan para incentivar los celos de su mujer.

Himawani Nohara.

Hermana pequeña, y única, de Shin-chan. Su llegada a la familia Nohara causó un gran revuelo, en especial en su hermano, ya que con frecuencia la niña le hace enfurecer, ya sea con su comportamiento, digamos algo travieso, cuando queda a su cargo o por ejemplo babeando sus libros de héroes. Quizás, sin embargo, lo que le siente peor a Shinchan es que, al tratarse de un bebé, no puede repli-



carle como suele hacer con el resto de personas. Hímawari, como viene siendo habitual en la familia Nohara, siente una gran atracción por las personas del sexo opuesto, y eso que se trata de un bebé!.

Shiro.

El perro abandonado que recoge Shin-chan, y que como no, sufre los gamberradas de su dueño, Se trata de un perro talentoso y con cierta inteligencia, cosa que no sabe aprovechar, ya que a veces parece realmente estúpido.

O-jirichan.

Abuelo de Shin-chan y posiblemente su mejor amigo, realmente su alma gemela, le gusta hacerse dibujos por el cuerpo como a su nieto y perseguir chicas guapas. En más de una ocasión se ha escapado con Shin-chan para visitar escuelas femeninas. Si las leyes de la herencia son ciertas, este es un claro ejemplo. Shinchan le tiene un gran aprecio, quizás por eso no suele dejarle en ridículo.

Obaachan.

Abuela de ShIn-chan. Convivir con dos elementos como su marido y su nieto han hecho mella en esta mujer, y aunque no actúe como ellos eso no quita que les "comprenda" e incluso llegue a ser su cómplice en sus muchas locuras.

Midori Yoshinaga sensei.

Entusiasta profesora en la guardería de Shin-chan. Pero si ya resulta complicado tener cierto personaje al lado, imaginad intentar educarlo. Por suerte es muy astuta y aprovecha las debilidades de Shinosuke para intentar lograr su objetivo, aunque en muchas, muchísimas ocasiones no puede con él y acaba por perder los nervios.

Enchiyou sensei. (yakuza ja nai).

Carismático director de la guardería, muy sensible y acomplejado por su imponente aspecto, que como no, Shin-chan pronto relaciona con el de un yakuza, cosa que le hace entristecer pero que al final sabe aprovechar para imponer respeto. Épico el dialogo del primer encuentro Shinchan y el "jefe" (de la yakuza, que no es otro que el director). Por suerte llegó a editarse en nuestro país. ¡¡¡Compradlo ya!!!

Ume Matsuzaka sensei.

Colega en el aspecto profesional de Yoshinaga, ya que es profesora en otra clase de la guardería. Sin embargo en el terreno personal, estas dos mujeres son rivales a muerte, sobre todo en el aspecto amoroso, donde Shin-chan se esfuerza en dejarlas sistemáticamente en ridículo, cosa que alegra a la que por fortuna logra escapar de los ataques del pequeño Shin, viendo llorar a su contrincante ante la perdida de su nuevo amor.

Kazama-kun.

Compañero de clase de Shin-chan, y personaje diametralmente opuesto a nuestro protagonista; educado, ordenado y respetuoso. Como es de suponer esto le hace el blanco perfecto para ya sabéis quien, y no le culpo por ello, ya que a veces resulta un niño realmente repelente.

Nene-chan.

Compañera y amiga del pequeño de los Nohara, es la típica niña japonesa de 5 años que le gusta *Sailor Moon* y jugar a las casitas. Su relación con Shin-chan es buena, aunque eso no quita que acostumbre a sacarle los colores. ¿Os imagináis porque?.

Masao-kun.

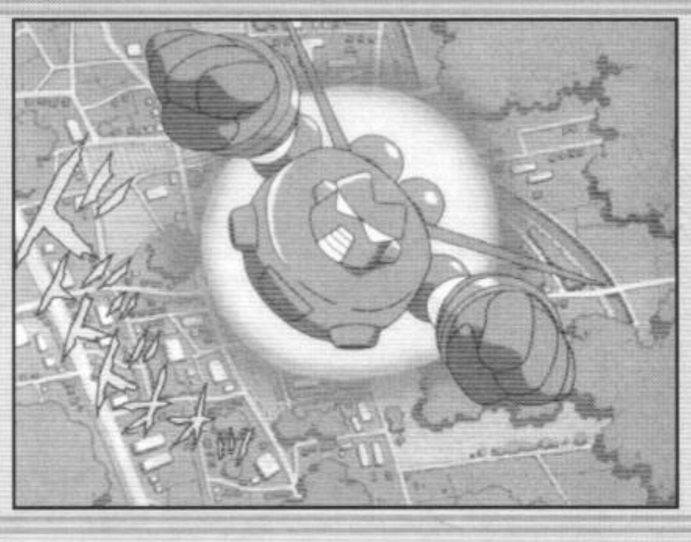
Otro de los compañeros y también amigo de Shinosuke, fácilmente reconocible por su cabeza rapada y su costumbre de llorar por cualquier cosa. De carácter débil, se deja arrastrar por las locuras de su compañero con lo que se meterá en más de un lío.

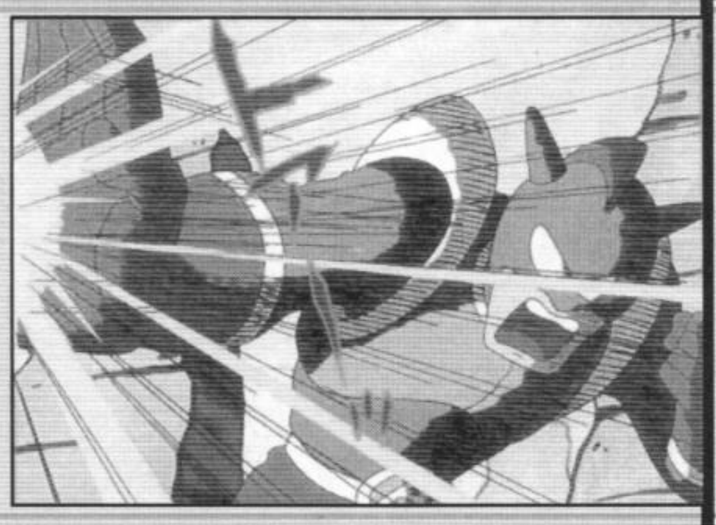
Boo-chan.

El último de los compañeros de clase de Shin-chan, tras su apariencia de tonto sin remedio tiene algunos golpes escondidos que en más de una ocasión dejarán a sus amigos con la boca abierta. Atención a su gran capacidad de maniobra con su permanente moco.

Kawamura-kun.

Kawamura es un alumno de la clase de la profesora Matsuzaka, y frecuentemente le ayuda en sus





estratagemas en contra de Yoshinaga, pero por suerte para ella Shin-chan está por ahí para ayudarla, ya que con tan solo mencionar el nombre de Action Kamen, el joven se olvida de todo para adoptar la pose de su héroe favon'to.

Madre de Nene.

La madre de Nene parece una persona centrada que lo tiene todo bajo control, pero nada más lejos de la realidad. Sus encuentros con Shin-chan acostumbran a acabar con una visita al lavabo para desahogarse analizando a un muñeco de peluche. Seguramente estará haciendo rico a algún psiquiatra.

Estos son los personajes principales de Crayon Shin-chan aunque no hay que olvidar a otros secundarios como la amiga de Misae (Keiko Honda, Okeei Oneesan) o la vendedora de libros y cassettes para ninos, que por supuesto no se libran de las travesuras y jocosos comentarios del joven Shinosuke.

SHIN-CHAN'S WORLD.

Como todo niño de su edad, Shin-chan tiene unos héroes, que en su caso son casi reales, y sería capaz de cualquier cosa por ver sus series. Su personaje favorito es Action Kamen (el enmascarado Kamen, mezcla entre *Ultraman* y el personaje creado por Ishinomori, *Kamen Rider*) del que Shin-chan posee una gran colección de juguetes. Otro de sus personajes favoritos es el *Kantam Robo*, típico robot gigante japonés conducido por un niño. Este robot junto a Action Kamen constituyen dos verdaderas religiones para Shinosuke. Por otro lado tenemos a Buri Buri Zaemon, un cerdo creado por Shin-chan y que refleja perfectamente la personalidad de su creador. Sin embargo este no es el único personaje creado por esta perversa mente, y es que si se dice que la imaginación al poder, Shin-chan se lleva la palma, porque utilizando una parte muy concreta de su anatomía y la ayuda de un pintalabios ha logrado crear a Zou-san; un elefante. ¿Adiviná is que hace servir de trompa?.

EL MANGA SERIE Y OVA'S.

La leyenda se empezó a crear cuando el casi debutante, tan solo llevaba tres años en el mundo del manga, Yoshito Usul (Shizuoka, 21-4-1.958) recibió el encargo en 1.992 de publicar un tira cómica para la revista Action de la editorial Futabasha. La repercusión de la tira fue tal que animó a los responsables de Action a publicar una serie regular, y bueno, fue un éxito, del primer tomo se llevan vendidos más de 25 millones de copias. La estructura del manga es de historias cortas (de 3 a 6 páginas) y la temática es muy diversa, desde situaciones cotidianas, pasando por cuentos tradicionales (*Caperucita roja* o *El perro de Flandes*) o versionando películas tan de moda como *Star Wars*, todo desde la particular óptica de Shin-chan, claro está. En el manga el autor suele rendir homenaje a otros personajes de famosas series japonesas disfrazando a Shin-chan de sus protagonistas, mi favorito es el de Cashan.

A raíz del gran éxito del manga a los pocos meses, éste ya tenia versión televisiva, recogiendo las aventuras del manga fielmente. Un punto acertado de la serie es el doblaje, en especial el de Shin-chan a cargo de Akiko Yajima, hay que oirlo para creerlo. Por otra parte, desde la aparición del manga se viene realizando una película anualmente, al tratarse de una película de larga duración la estructura cambia un poco, ya que es una historia de 90 min. aproximadamente, aunque no por ello dejan de ser delirantes.

MERCHANDISING.

Peluches, llaveros, muñequitos, cards, caramelos, relojes, calendarios, de todo, hay de todo y más, sin embargo sorprendentemente es dificil de conseguir porque los japoneses arrasan con él. Y si no intentad encontrar la serie en vídeo. Quizás lo más asequible para el otaku español sean los dos CD editados por SM, (no confundir con la BGM compuesta por Kenji Kawai) y que contienen en total 43 canciones recopiladas de las películas y la serie. Pero si creéis que la música iba a ser normal, estáis muy equivocados, estamos hablando de Shin-chan. En estos excelentes CD's podemos disfrutar de las "melodiosas" voces de los personajes cantando en estilos tan dispares como el rap (Enc you sensel), disco, música tradicional, japan-pop o incluso heavy metal. No hay ni una sola canción que tenga desperdicio. Muy divertido.

LAS CLAVES DEL ÉXITO.

¿Podríais imaginaros a Shin-chan dibujado al estilo de Katsura o Ikegami?. Yo no, en absoluto, y es que el grafismo de Yoshito Usui es el perfecto para esta obra, además lo importante en ella es el guión , y si no haced la prueba, yo la he hecho, he prestado mi valiosa colección de tres! números de Shin-chan a amigos, incluso a no aficionados al cómic en general, y todos han caído rendidos a los "encantos" de este niño gracias, como no, a sus diálogos e historias que rozan lo irreal. Para acabar tan solo deciros que pese a lo que hayáis podido leer sobre Shin-chan tengáis la imagen de él como la de un gamberro a lo Bart Simpson, pero andáis muy equivocados porque Shinosuke Nohara tan solo es un niño de 5 años que actua como los adultos que le rodean sin saber muy bien lo que se hace, aunque ello no es óbice para que a veces actúe con verdadera mala leche. En definitiva este es un cómic que tiene como objetivo hacer reír a la gente, y creedme si os digo que lo consigue de sobras. Shin-chan al poder.

REVISTA PARA ADULTOS Y NIÑOS MAYO
REVISTA PARA ADU
OSCAR'S STUDIO
EL CÓMIC DEL PRÓXIMO MILENIO.
Nº 1 / 295 Ptas.
SOLO
¡ LA HISTORIA MÁS INCREÍBLE JAMÁS CONTADA!
DE LOS CREADORES DE
ZONA X
THE MACHINE.
CHAFF! CHOPP! CHAFF! CHOFF! SCHAFF!
TIRO!
ZUMBA!
GLAVADA!
RRRRRRRR
¡COMIDA PA MI!
¡CAGONDIOS!
GLUMF!
TOKE!
GRRRR!
INTRUSO!
ARRRR!
TIRO! TIRITOS! TIRO! COMIDAAAA!
KONO!
CRUNCH!
¿TODAVIA NO CONOCES A SOLO?
¿CUANTO TIEMPO PIENSAS ESTAR PERDIENDOTELO?
nº 1,2 y 3, ya a la venta en kioscos y librerías especializadas. Para más información llamar al tel. 610 687 705.

COSPLAY

De un tiempo a esta parte, disfrazarte de tu personaje preferido ya no está mal visto. Y más desde hace un tiempo uno de los eventos estrella del Salón del Manga es un *cosplay* de manga que cada año sorprende a propios y extraños con alardes de imaginación. El año pasado contó con más de 200 participantes, y este año, para ir abriendo boca para el Salón, *Dynamic SK* y la *FNAC* de Barcelona organizan un cosplay por todo lo alto.

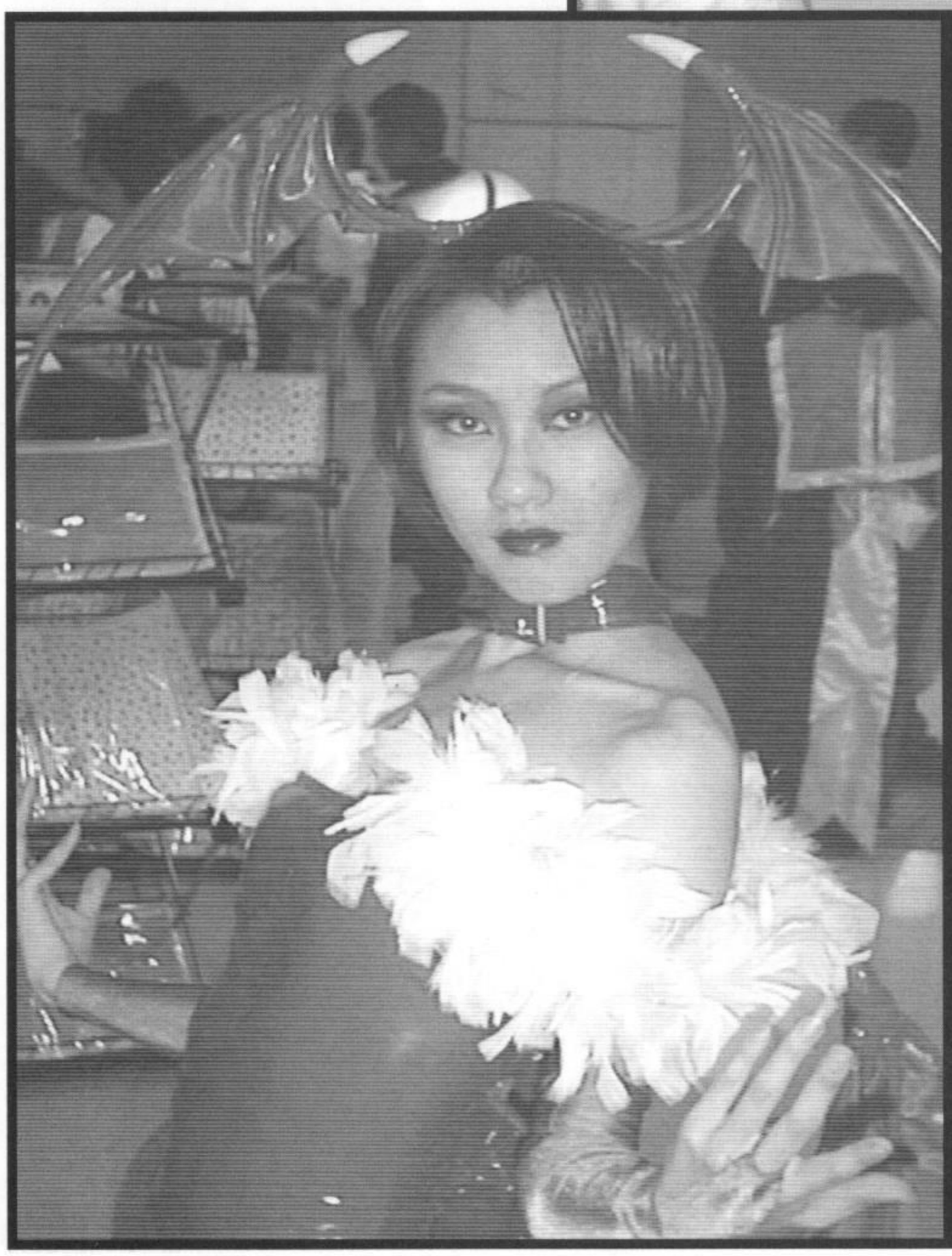
Y no es para menos, ya que el primer premio es un viaje a Japón, el sueño de más de uno, así que se espera que haya una participación masiva y esperemos que, por lo menos, se repita el nivel del concurso del año pasado.

Las bases son sencillas: el día 2 de octubre los participantes deberán presentarse en la *FNAC* de *L´Illa Diagonal*, en Barcelona, a las cuatro de la tarde. Allí, con tu disfraz en ristre, podrás rellenar la ficha de inscripción, o traerla ya cumplimentada si la has cogido en alguna de las tiendas que participan en el evento y hala, a echarle morro al asunto e intentar hacerte con el viaje al País del Sol Naciente.

Atentos a dos cosillas: el disfraz debe estar relacionado con el manga , el anime, la música o los videojuegos japoneses. Lógico, ¿no? Y tened en cuenta que deberéis hacer una presentación, solos o en grupo, ante los miembros de jurado... más que nada para que vayáis haciéndoos a la idea y podáis preparar algo.

Poco más podemos deciros, salvo que nosotros también estaremos por allí y os desearos que tengáis toda la suerte del mundo.

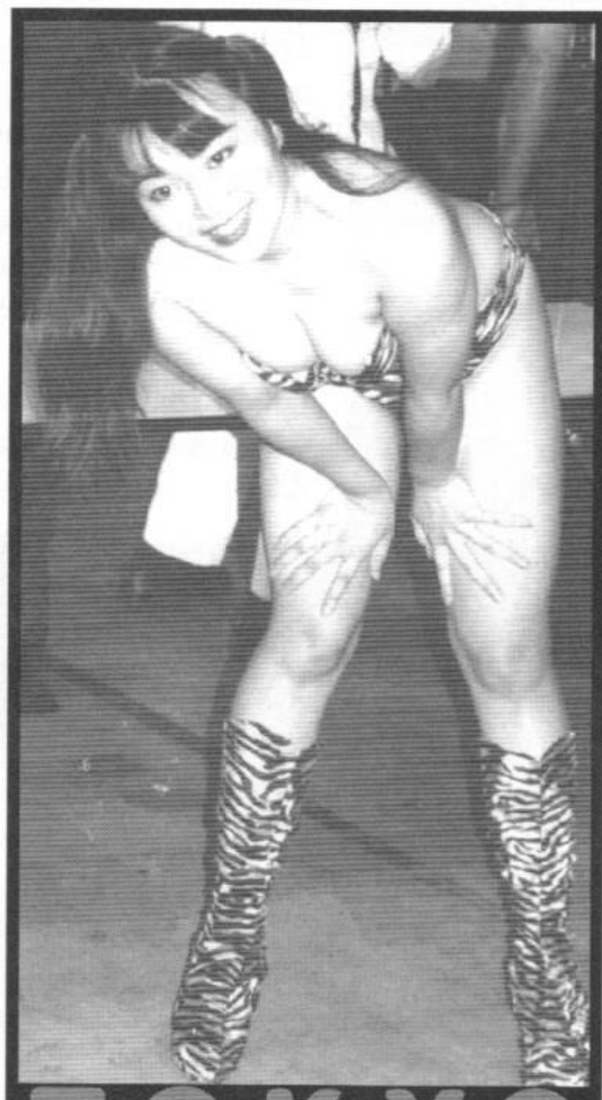
Pero claro, si ahora estáis pensando de qué os podrías disfrazar, aquí tenemos un artículo donde podréis ver hasta que nivel de calidad llegan los cosplays japoneses. Ver para creer.



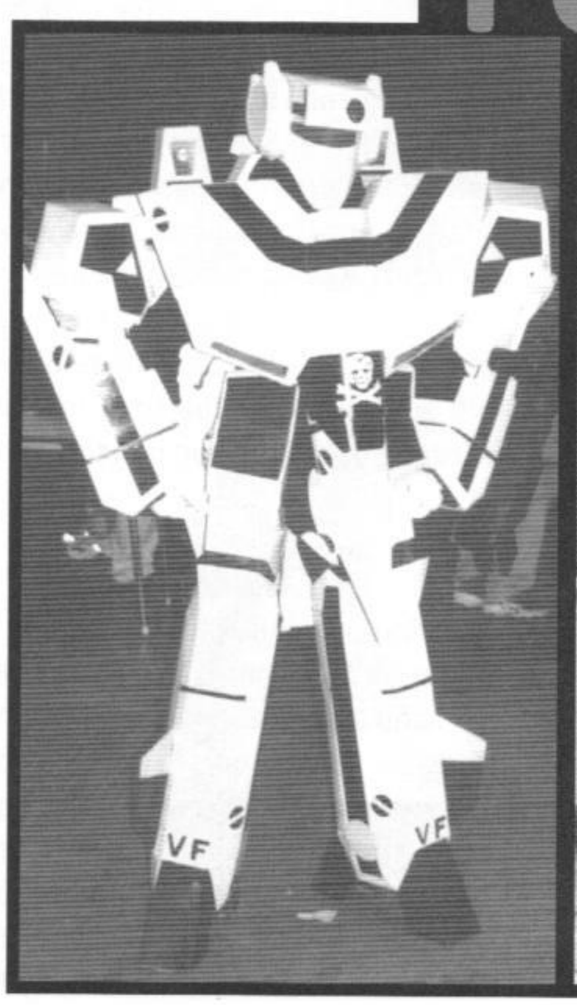
Por Enric Piñeyro

Tokyo COSPLAY '98

Cosplay que viene de costume play, que es el nombre que reciben en Japón los concursos de disfraces que suelen organizarse en las ferias de comic, animación, modelismo etc. Es imposible ir a una convención y no encontrarse con una legión de chicos y chicas disfrazados. De entrada para un *Gaijin* (extranjero) es como una aparición, puesto que en nuestros lares no suele haber mucha gente disfrazada en las convenciones. Estamos hablando a veces del 700 personas!!!. Depende de la convención suele haber diferentes tipos de premios, desde cosas muy simbólicas (creo que no les importa, es puro exhibicionismo) hasta extraños premios como dibujos de autores que van a las convenciones, productos promocionales (muy valorados allí), hasta viajes etc, etc.



Pero su mayor objetivo es ir a la convención a lucir el palmito. Normalmente las chicas suelen posar mucho, mucho rato para fotógrafos aficionados y no aficionados hasta la saciedad, pasando los chicos a un segundo plano (!hay que ver!). Puedes encontrarte todo tipo de edades, niños de 3 años hasta señores de 50 vestidos de Ultraman o Kamen Rider, pero hay un factor común entre todos: la calidad de sus disfraces, ya que estos dedican mucho de su tiempo libre a confeccionarlos con todo tipo de materiales (téxtiles, papel, metálico etc.)



A continuación os ofrecemos una pequeña galería de imágenes recogidas a lo largo del año 1998 en varias convenciones.

V SALÓN DEL MANGA, DEL CÓMIC, DEL COLECCIONISMO, DE LOS VIDEOJUEGOS Y LA ANIMACIÓN.

El V Salón del Manga, del cómic, del coleccionismo, los videojuegos y la animación está ultimando los detalles finales para ajustar la programación a gusto del consumidor, si es que entre un espectro tan grande de consumidores hay algún modo de tenerlos a todos contentos. Por un lado, hay algunas tiendas que posiblemente faltarán, aunque esperamos que al fin sea un Salón de esos para recordar. Por un lado tendremos el karaoke, que servirá para animar el cotarro o por lo menos para sacar de sus casillas a los menos pacientes. Este año las canciones a concurso han variado un poco, y se ha reducido su número, pero se han escogido las más populares. Tenemos el *It´s gonna rain*, uno de los endings de *Ruroni Kenshin*, *Give a reason,* una de las marchosas melodías de *Slayers,* el opening y ending de *Mazinger Z*, para los clásicos, el opening de *Dr. Slump*, otro para todos los públicos, el opening de la OVA de *Ranma* y para acabar el *Moment* de *Marmalade Boy*. Como veis, hay una selección de los temas más cantados de la anterior edición y canciones de las series revelación de este año, como *Slayers*, *Kenshin* y *Marmalade Boy*.

Pero además en este Salón tendremos concurso de disfraces y un invitado de lujo, un hombre bien conocido por el aficionado medio. Se trata de Harumiko Mikimoto, el diseñador de la primera serie de *Macross* y que ha estado relacionado en casi todas las secuelas de la saga. Además, es el diseñador de *Gunbuster*, una OVA de Gainax que tuvo mucho éxito en su día y se ha convertido en todo un símbolo en USA y que se caracteriza por ser un espléndido diseñador cuyos trabajos pueden admirarse en la revista Animedia y en su manga, *Macross 7 Trash!*, que ha sido editado en España por Norma Editorial. Si tenéis que pasaros por el Salón, no podéis iros sin ver al gran hombre.

Y cómo no, la sala de proyección también estará abierta con sesiones temáticas, una de shojo con cosas como *Karekano* o *Utena*, una sección dedicada a anime clásico como *La pequeña Memole* o *Capitán Harlock* y además una sección de animación no japonesa, con capítulos de *South Park* y otra animación por el estilo. Para no perderse nada.

Y cómo no, mesas redondas, animación, fans a porrillo, fanzines, y compras, compras, compras. Porque no nos engañemos, este tiene una interesantísima programación pero la gente acaba yendo a comprar. Qué cosas.

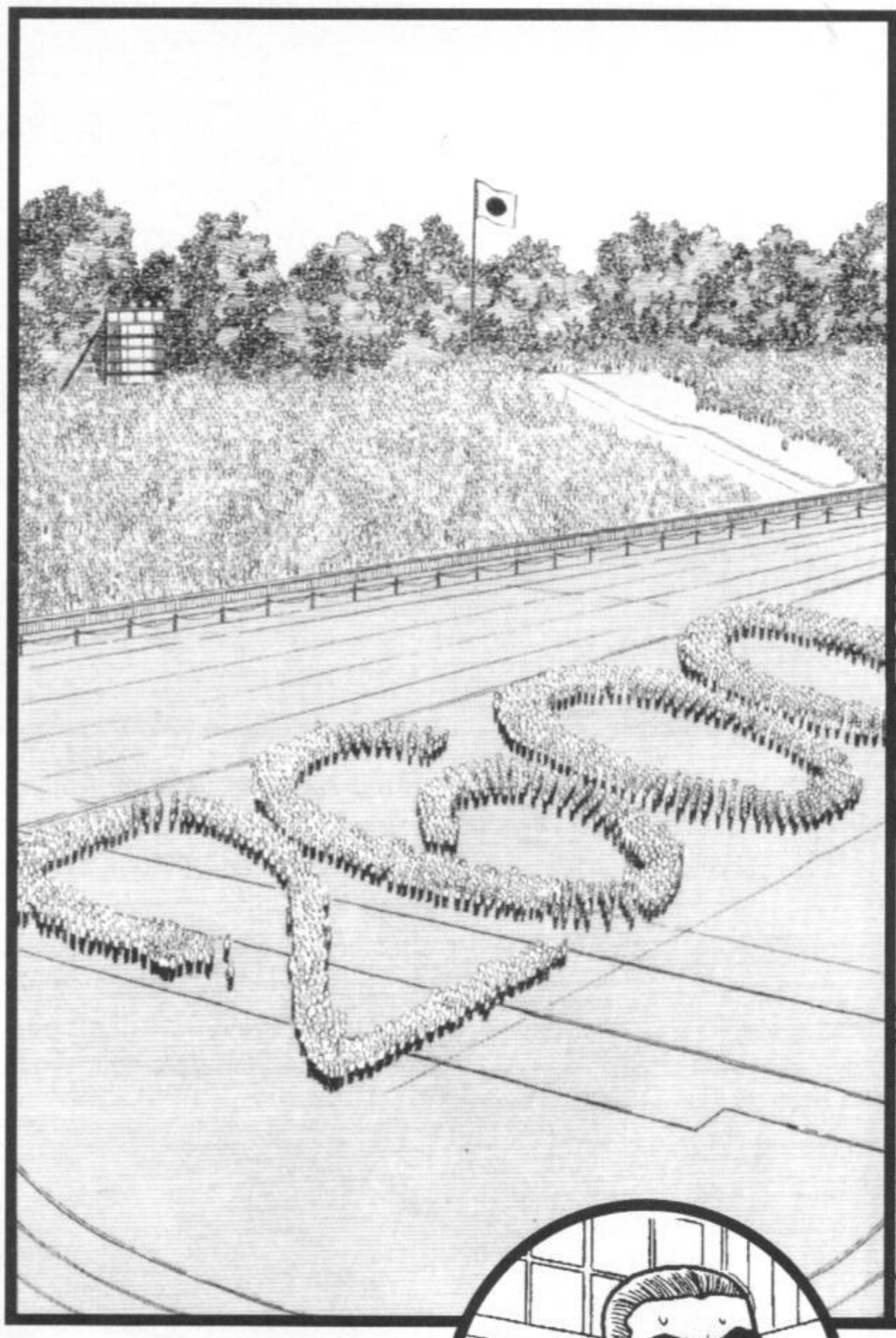
Por Minami

MANGA ADOLF

A estas alturas alabar una obra de Tezuka parece inútil. Quién más quien menos sabe que se le considera el creador del manga moderno, junto con otros mangakas, claro, y que es muy reconocido, muy famoso y todo otaku que se precie debe decir que le gusta mucho.

Pero si hemos de ser justos, en el mercado sólo tenemos *Black Jack*. Con sólo eso es un poco difícil juzgar. Tan sólo un manga de un autor que tiene una ingente cantidad de obras para todos los públicos, desde lo más infantil hasta temas para los adultos más exigentes. Y eso es *Adolfo*.

Es una novela, nada más y nada menos. Una novela histórica ambientada en la Alemania nazi, poco después de los Juegos Olímpicos de Berlín, donde un periodista japonés se ve envuelto, sin comerlo ni beberlo, en una trama internacional que empieza con la misteriosa desaparición de su hermano y que continúa mezclándolo con diversos estratos del sistema nazi y su resistencia. Tezuka se basa en un rumor bastante en boga durante el dominio de Adolf Hitler, el que él, el que más despreciaba a los judíos, era en realidad parte de ello, que no fuera un miembro de su adorada raza aria. Con su radical ideología, era un hecho peligroso, y debía evitarse que saliera a la luz a toda costa. Nuestro amigo el periodista, el verdadero hilo conductor de la historia, se entera de que hay pruebas, y aunque no está del todo convencido, acaba mezclado en la complicada trama que los tres Adolfs de la historia tejen a su alrededor. El dictador alemán, un judío afincado en Japón y un miembro de las juventudes hitlerianas, hijo de un diplomático alemán y una japonesa llegan a tener una curiosa relación al ser de las pocas personas



FICHA

AUTOR: OSAMU TEZUKA
EDITORIAL: PLANETA-DEAGOSTINI
5 TOMOS, BIMESTRAL

PERSONAJES

TOGUE
El pobre hombre, tras descubrir que su hermano menor ha muerto a manos de la SS se encuentra metido de lleno en una conspiración internacional para derrocar a Hitler... y otra para protegerlo. Y él es el objetivo de ambas.

ADOLF
Hijo de un diplomático alemán y una japonesa, en principio no está corrompido por los ideales xenófobos de su padre, pero el descubrir que él es una asesino y su estancia en un internado nazi en Alemania le hacen cambiar de opinión.

poseedoras del secreto que podría haber evitado tantos desastres. Durante los cinco tomos del manga la historia nos reserva varias sorpresas, cambios de mentalidad y ciertos hechos históricos que le dan más interés al asunto, mientras nuestro protagonista se va metiendo en un berenjenal tras otro y escapa por los pelos de la muerte, siempre detrás de la libertad y de los tan ansiados papeles.

No os dejéis engañar por el dibujo: es el típico de Tezuka, y no lo iba a cambiar sólo porque este tema fuera más serio que, por ejemplo, *Don Drácula*. Pero de todos modos algunos mangakas actuales hacen bien en inclinar la cabeza ante él, porque lo que hacía Tezuka era el trabajo de un genio. Dejando de lado el estilo anticuado del dibujo, tanto su planteamiento cinematográfico de la viñeta -absolutamente genial- como sus golpes de humor convierten a *Adolf* en un cómic de lectura obligada. Y digo cómic porque no es un manga acotado a este género, sino que tiene la suerte de ser uno de esos productos que puedes recomendar sin temor. Y además, sólo hay que fijarse en las magníficas nuevas portadas que se han dibujado para la ocasión. Eso y que sólo se distribuya en librerías especializadas demuestran que Planeta ha decidido apostar fuerte por *Adolf*. No es un manga para adolescentes, de esos que si vuelves a leer dentro de dos años te aburren. Se trata de un buen libro, con la particularidad de estar narrado de un modo distinto.

Y es que poco más puedo decir. Desdé la primera vez que lo leí es uno de esos mangas que te dejan un buen recuerdo y que no dudas en recomendar a todo el mundo. Es importante que entre las novedades para este próximo Salón del manga y el cómic y las cinco o seis cosas más haya una novedad tan interesante, sobre todo capaz de atraer a otro tipo de público y que puede dismitificar un poco manga, enseñando que es un tipo de cómic con temas para todos los públicos... solo que hasta el momento casi nadie había logrado editar algo diferente.

ADOLF

Hijo de emigrantes judio, conoce a Adolf en Japón, y a pesar del rechazo del padre de su amigo por los judíos durante años mantiene una especie de amistad con el Adolf alemán, hasta que una mujer entra en sus vidas.

Por Minami

UTENA
LA CHICA REVOLUCIONARIA

ANIME

Mira por dónde, si alguna vez lo del manga falla ya sabemos a qué podemos dedicarnos: a la adivinación. Porque ya es casualidad, nos pasó con varias series pero lo de Utena ya es la gota que colma el vaso: nos curramos un artículo de 5 páginas y al cerrar nos enteramos de que va a ser editada en España.

Pues qué bien. Al menos de este modo no nos sentimos tan culpables cuando hablamos de series más o menos desconocidas y no hay ninguna posibilidad de que el grueso de nuestros lectores pueda hacerse con ella. Estas son las noticias: *Shojo kakumei Utena* estará disponible en el próximo Salón en cintas de vídeo, de forma cómoda y periódica. Si os gustó el artículo que le dedicamos en el número 50 poco más hay que decir, pero si no lo habéis comprado o no recordáis de qué va la serie, os refrescaré un poco la memoria.

Utena Tenjo se cambia de instituto. Es un hecho normal, pero si investigamos su motivación no lo es tanto: lo ha hecho porque un príncipe que conoció hace años y que no ha vuelto a ver desde entonces se lo ha pedido. Normal, ¿no? Su nuevo centro es de lo más raro, todos con unos uniformes semi-militares, gente bastante rara pululando y la más rara de todas, Anshi, una chica con una vocación de esclava muy marcada. Utena se enfrenta a uno de los chicos más populares del instituto y al vencerlo, no sólo se lleva la victoria sino también a Anshi. Ahora ya tiene quién le lave la ropa y le haga la comida, pero la relación con su nueva... "protegida" le da un poco de mal rollo, por eso de que parece demasiado profunda.

© 1997, Chiho Saito, Be Papas, Shogakukan, Shokaku Iinkai, Tv Tokyo

Ahora que Utena posee a la novia de las rosas, o sea, Anshi, los miembros de la élite del instituto se dedican a desafiarla para arrebatársela, porque se dice que quien la posea podrá realizar la revolución. A Utena eso ni le va ni le viene, pero no le gusta ver a tipos tan machistas y al fin y al cabo, le cae bien Anshi, así que hace lo que puede para protegerla, cosas como sacar una espada de su cuerpo, y tal...

Hay varios arcos argumentales en esta historia, unos capítulos iniciales

PERSONAJES

ANSHI

Misteriosa es la palabra que mejor la define. Es sumisa y callada, pero hay algo en los ojos de Anshi que dice que no es tan dócil como aparenta. ¿Por qué, sino, acepta un trato tan vejatorio?

UTENA

Vital, con un estricto sentido de la justicia, Utena no puede soportar que Anshi sea tratada como un objeto y decide hacerse cargo de la situación. Pero eso, al final, le traerá graves consecuencias...

de presentación, la saga de las rosas negras, un científico semi-loco con unos planes muy interesantes y por fin la última parte, la buena, cuando aparece el hermano de cierta protagonista y hace tambaleares los cimientos de más de uno.

En general es una historia interesante. Si lo que buscáis en un anime es un buen guión, una buena historia, Utena es vuestra serie. Si por el contrario lo que os gusta es la buena animación... qué queréis que os diga, es bastante cutre en este aspecto. Veamos, me explico: sinceramente, podrían haber invertido un poquito más en animación, no repetir tantos planos fijos, como la subida en ascensor o las dichosas escaleras, pero después del choque inicial lo acabas aceptando y disfrutas de la historia. Porque eso sí, la trama es lo suficientemente complicada y retorcida como para interesar al más reticente. Es un shojo, pero no de los habituales, no hay tanto amor ni florecitas como en los típicos y tópicos. Es todo muy rosa, de acuerdo, pero después de superar la impresión inicial acaba siendo la mar de interesante. Los chicos no tienen un aspecto muy varonil, por decirlo de alguna manera, pero bueno, son chicos de shojo manga, no demasiado reales, pero en conjunto cumplen su misión: enamorarse de Utena. Porque claro, ya lo he dicho, es un shojo manga, y todos deben amar a la protagonistas...

Este Salón está cargadito de novedades interesantes, y *Utena* es una de las más esperadas. Tiene su legión de fans incondicionales y algunos dispuestos a caer a la más mínima, así que estamos -espero-, ante uno de los booms del año 2000.

FICHA

DIRECTOR: KUNIHIKO IKUBARA
GUIÓN: YOJI ENOKIDO
DISEÑO DE PERSONAJES: SHINYA HASEGAWA

Por Miguel de la Torre

ONE PIECE

MANGA

Apostando por un tipo de manga algo más sencillito y más infantil, Planeta ha adquirido uno de los títulos de Shueisha que ha ido escalando posiciones en la revista *Shonen Jump*, donde se continúa editando. Esta mezcla de La isla del tesoro con Boomer parece funcionar muy bien entre los japoneses, pero ahora debe demostrar su valía en nuestro país.

La historia comienza con un jovencito llamado Monkey D. Ruffy, cuya máxima ilusión es ser pirata, una profesión que le parece de lo más honorable y además llena de aventuras. Se hace amigo del capitán de un barco y se pasa la vida pidiéndole que le lleve con él. Su amigo Shanks intenta quitarle la idea de la cabeza porque sabe, mejor que nadie, que la vida de pirata no es la más adecuada para un jovencito, y que no es tan divertida, pero Ruffy es tan cabezón que sus consejos caen en saco roto.

Tras enfrentarse a unos matones para vengar a su amigo Shanks, Ruffy se da cuenta de que es muy débil y que no le serviría de ayuda a su colega, aparte de que tras haber comido un misterioso fruto ha perdido la capacidad de nadar de por vida: sus días de marinero han acabado aún antes de empezar.

Los años pasan y Ruffy no ha querido resignarse: gracias al fruto que le impide nadar, también puede alargar su cuerpo, y por tanto crecer. Ahora que es un tipo hecho y derecho quiere cumplir su sueño cueste lo

FICHA

AUTOR ODA EIICHIRO
EDITORIAL:
PLANETA-DEAGOSTINI
CÓMIC-BOOK DE 80 PÁGS.

© 1999, Oda Eiichiro, Shueisha

PERSONAJES

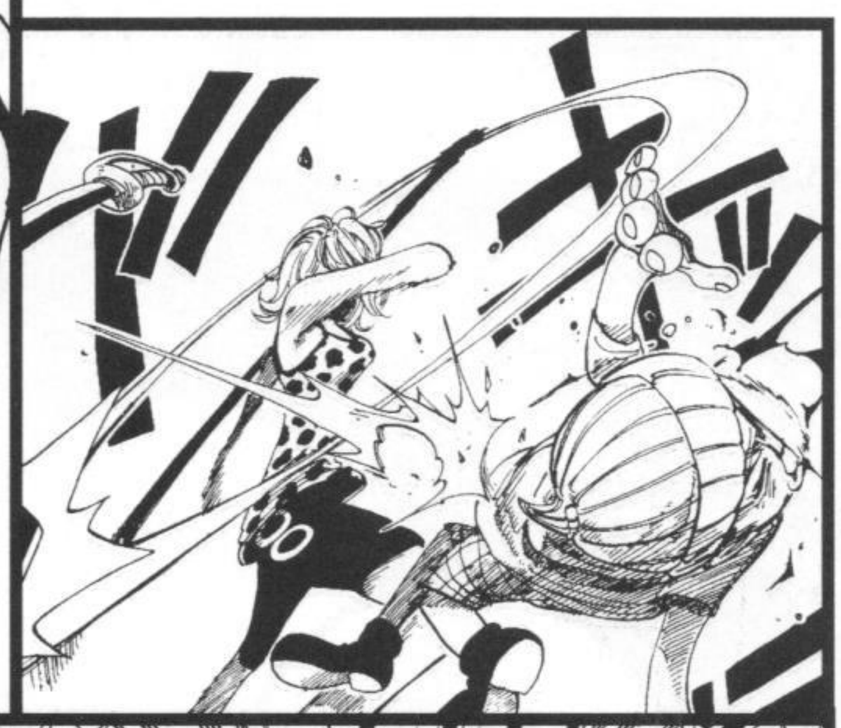
RUFFY

Nuestro prota es el tipo boomer, capaz de alargar su cuerpo a voluntad y además con la cosa de no poder nadar. Pero él quiere ser pirata y está dispuesto a lograrlo.

que cueste, y el detallito de no poder nadar no lo detiene. Y es que hay un modo de lograr su objetivo y ser el rey de todos los piratas. Si logra hacerse con One piece, el tesoro legendario, será indiscutiblemente el rey, y nadie podrá hacerle sombra. Y nuestro amigo está decidido a cumplir el sueño de su niñez.

Como veis, la historia no puede decirse que sea muy complicada. Después de las primeras páginas, en las que Ruffy descubre su maldición y cree que jamás podrá surcar los siete mares, se entera de la existencia del tesoro legendario y dedica su vida a encontrarlo. Previsiblemente, a partir de ahí habrá una sucesión de aventuras, enfrentamientos con otros piratas interesados en el mismo tesoro y bueno, aventuras a porrillo.

No podemos decir que *One piece* revolucione el mundo del manga. Es un manga del montón, que en Japón ha tenido bastante éxito pero que tampoco significa nada, porque éxitos de ventas en el país del Sol Naciente han fracasado estrepitosamente fuera de él y al contrario. One piece es un manga para niños, o para jóvenes adolescentes, no creo que alguien más mayor pueda encontrar mayor aliciente en una historia de piratas. Eso sí, si tenéis paciencia y os sobran unos duros no estaría mal que os hiciérais con ella, porque como suele siendo habitual, si bien los primeros números no son para volverse loco a medida que la cosa avanza va mejorando y creo que, incluso, se hace más interesante, o por lo menos eso parecía en los últimos capítulos que se han publicado en la revista. Así que bueno, es otra novedad más, quizá para un público algo más jovencito pero novedad al fin y al cabo. Y total, debe haber algo para todos, ¿no?



Por Minami

LAYLA & REI

MANGA

No todas las novedades pueden ser conocidas. Partiendo de esa base, por lo menos que sean interesantes, ¿no? Pues curiosamente *Layla & Rei* cumple, por lo menos, una de las características: es desconocida.

Pero lo mejor de todo es que no está mal. Es una historia de ciencia ficción que empieza del modo más normalito, dos amigos de la infancia que de repente, como quien no quiere la cosa, se encuentran con que son los anfitriones de los espíritus de dos extraterrestres llamados Layla y Rei y que no sólo se contentan con poseer su cuerpo cuando les viene en gana, sino que se han convertido en el objetivo de un tipo raro capaz de controlar el tiempo y el espacio. Como es lógico, pronto se dan cuenta

de que lo que les pasa no es normal, pero como sus nuevos amigos tampoco saben por qué son ellos los escogidos, y al fin y al cabo han perdido la memoria, Takuya y Mayumi no tienen demasiadas pistas para saber qué les está pasando.

La clave resulta ser los experimentos que el padre de Takuya realiza en un misterioso laboratorio. No es un bioquímico cualquiera, sino que es el delegado de una especie de confederación espacial que le ha confiado los cuerpos de unos bioroides muy poderosos para que los estudie. Layla y Rei son dos de ellos, pero la huida del Número 3, capaz de controlar el tiempo, y la entrada en escena de Zappa, un líder

PERSONAJES

MAYUMI

La protagonista femenina es la típica chica japonesa sin demasiadas luces, pobrecilla, pero como es la anfitriona de Layla se convierte en el primer objetivo de Fígaro.

LAYLA

Esta bioroide de combate debe compartir el cuerpo con Mayumi cada vez que quiere manifestarse en esta dimensión. Es la pareja de Rei, pero poco puede ayudar a nuestros protagonistas porque no recuerda nada de su pasado.

FICHA

AUTOR: YU KINUTANI
EDITORIAL: PLANETA-DEAGISTINI
BIBLIOTECA MANGA, 6 NÚMEROS

rebelde, complican la situación hasta límites insospechados. Todo esta mezclado con los dramones adolescentes de la pandilla de amigos de Mayumi y Takuya, que como están en la edad empiezan a salir juntos, hay desengaños amorosos, y tal.

A medida que avanza la historia empezamos a comprender mejor a central, los dichosos extraterrestres con base en la Tierra y a conocer el pasado de la Tierra, cómo fue destruida y regenerada de nuevo gracias al poder de unas misteriosas esporas, corpúsculos de energía pura. Y la relación de Takuya con todo ello.

Lo de Layla & Rei es curioso porque al principio parece una historia de adolescentes, sin mayor problema, con un malo por ahí suelto, y el añadido de Layla, muy mona ella con sus orejitas de conejito. Pero pronto la cosa empieza a complicarse, aparecen más extraterrestres, montan una historia más o menos coherente si te gusta la ciencia ficción y lo mejor es que en tres tomos la historia finaliza del mejor modo posible, todo bien atadito y con *happy end* añadido.

Resumiendo: que no está mal. El dibujo es bueno, más que correcto, la historia se lee bien, no es demasiado marciana salvo todo el rollo de la colonización del espacio y tal, pero tampoco es demasiado complicado con ciertas nociones de ciencia ficción y teoría de la evolución básica. Y lo mejor de todo es que como se va a publicar todo el material, no os quedaréis con las ganas de ver qué pasa y tendréis la historia completa en un bonito formato. Si de algo valen mis recomendaciones, echadle un vistazo a *Layla & Rei*. Probablemente no es el mejor manga del mundo pero qué narices, está bien.

TAKUYA

Tras la muerte de su madre vive solo con su padre, un brillante científico inmerso en su trabajo. Takuya es algo gamberro, pero lo que tiene muy claro es que nadie dañará a Mayumi mientras él pueda evitarlo.

REI

Este otro bioroide es malhumorado, se enfada con facilidad y tiene una fuerza increíble. Es buen tipo, pero pierde los estribos con facilidad, y sabe tan poco como Layla de su pasado.

¡NOVEDAD EN SEPTIEMBRE!

Publicación mensual. 192 páginas. Formato japonés.

Rurouni

Kenshin

Glénat

Fuera de lo común.

MOSHI MOSHI

Según el dicho, más vale tarde que nunca, y aunque este mes hemos tenido ciertos problemillas aquí estamos de nuevo, recuperados de las vacaciones de verano. Hemos recibido montañas de cartas, ¡¡muchas gracias!! Estamos -especialmente yo - muy emocionados. Y lo que más nos gusta de todo es que por lo visto a todos os gusta, más o menos, la revista, y que os habéis animado mucho enviándonos cartas, dibujos y tiras. Por cierto, ¡¡enviad más engendros para el concurso!! Los adoramos.... No me enrrollo más y vayamos a por las cartas.

Angel-X (Valencia)

¡Hola! Y no, en esta redacción no odiamos a nadie, lo que pasa es que tenemos tantas cartas que a veces es imposible contestarlas todas... Pues sí, yo también recuerdo cierto artículo que se hizo en esta casa años atrás hablando de las series más populares en Japón tipo *Escaflowne*, *Slayers, Ruroni Kenshin* y mira por dónde las hemos visto casi todas, menos *Gundam Wing* y *Macross 7*... Pues chico, si te gusta Macross debes estar en este Salón como una piedra, porque su diseñador, el que también fue el responsable de *Macross II* y *Macross 7* estará con nosotros, humildes otakus...

No se sabe nada de la OVA de *Kenshin*, no tenemos noticias de que vaya a salir a la venta, porque además, en Japón aún no ha acabado, creo que sólo han salido los dos primeros capítulos. Y no, no sale Misao porque aún lleva pañales, la historia es anterior a la de la serie de televisión, el oscuro pasado de Kenshin ^_^

Si en el número anterior hablamos de *Macross Plus* no es porque hayamos perdido la esperanza de que lo editen -bueno, un poco sí-, pero es que es una serie que a todos nos gusta y a la que no hemos hecho mucho caso, así que se lo debíamos, más que nada. Y gracias por el concurso de engendros, nos hemos reído mucho, sobre todo con el Kenshin-Pikachu. Y muy bonito el sobre ^_^

Raúl Fernández (Algún lugar de España)

Pues sí, si tienes esta revista en las manos sabrás que *Spriggan* ha salido a la venta y que hemos hecho un artículo, después de anunciar cuando salió. Como ves, no está nada mal... Y sí, el director casi es Otomo de verdad, no uno de sus machacas.

¡¡Y por supuesto, debes comprarte el recopilatorio de *Ghost in the Shell!!* No solo está bien de precio con páginas a color, los pies de foto traducidos y tal, sino que es de lo mejorcito de Shirow, y si te gusta la ciencia ficción es de compra obligada. Pues nada, nada, que haya suerte.

Julio Gómez (Pineda de Mar, Barcelona)

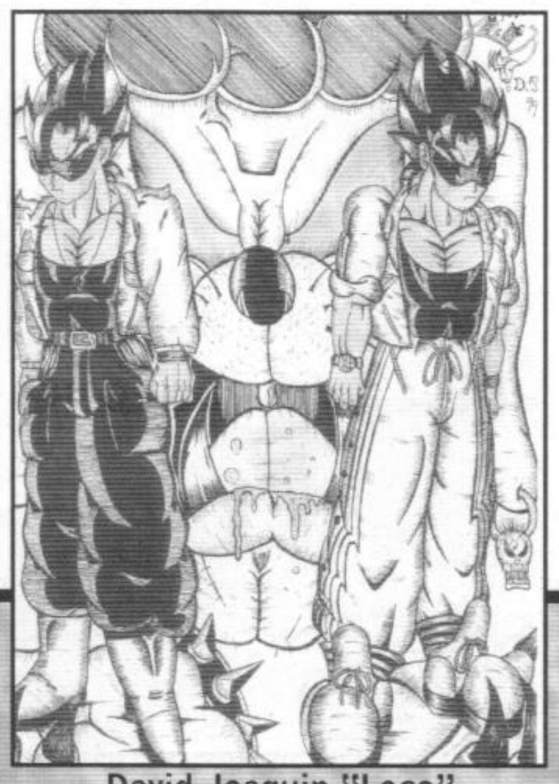
Vaya, un fan de *Serial Experiments Lain* y eso que aún ni ha salido a la venta... La verdad es que sí, es un anime muy raro y la protagonista es capaz de ganar a Rei Ayanami en un concurso de autistas, porque por lo visto tiene serios problemas para comunicarse. El universo que presentan, semitecnológico y dominado por internet, la red de redes, también es muy interesante y no parece demasiado marciano, ¿no puedes imaginar que dentro de 20 años las cosas sean así? Esperemos que con un poco de comunicación ^_^;

Veo que tu incursión en los fansubs también te ha proporcionado las dos películas de *Evangelion*. Qué quieres que te diga, nosotros ya sabíamos que eran raras pero aún así creo que no estábamos preparados para ese nivel de ida de la olla. Será por lo que será, pero nos hubiera gustado que animaran un poco más en vez de mostrar imágenes de la calle y que el final fuera más coherente, pero qué se le va a hacer, hay gente a la que les han gustado. Y sí, *Kenshin* seguramente aparecerá para este Salón de octubre, la cosa se ha retrasado un mesecito más... Gracias por tu

Angel X

Carlos Mesas

David Ortiz



David Joaquin "Loco"

Dan

Ruth Perez

Angel X

Eva Cortés

PEN PALS

Aquí tenemos una otaku de 13 años que promete, en letras mayúsculas, responder todas las cartas.

Soraya Recio Coll
Valencia, 180 1º 3ª
08011 Barcelona

Este chico de Pineda de Mar quiere cartearse con otakus varios, sin importar series ni nivel de afición... Espero ^_^
Julio Gómez García
Justicia 34-36 1º 1ª
08397 Pineda de Mar
Barcelona

Dan quiere carteares con aficionados a *Ruroni Kenshin*, a la cultura japonesa en general y a poder ser fans de Minami Ozaki. Ahí va su dirección:
Dan
San Jerónimo 1, 1º 4ª
48950 Erandio
Vizcaya
e-mail bk_ @danotmail.com

Noe, de Barcelona, quiere cartearse con otakus, claro: ahí tenéis su dirección.
Noe Fernández
Hermano Juaquín 142 bajos 3ª
08223 Barcelona

Ingrid Mesado quiere ponerse en contacto con Sara Martínez, de Santa Coloma, que hace poco publicamos una carta en este correo. Además, quiere reclutar gente para un futuro club de fans de Ruroni Kenshin. Ya sabéis, escribidle a esta dirección:
Ingrid Mesado
Ap. de correos 4078
08080 Barcelona

Adivinad: otro chico que quiere cartearse con otakus para hablar y esas cosas. Su dirección es:
Irlandés
Fernández Franco, 21
14400 Pozoblanco
Córdoba

Mª del Mar es una chica que, con unos colegas, ha montado un club de fans de *Card Captor Sakura*. Pues ya sabéis, si os gusta la cazadora de cartas es vuestra ocasión para hablar de ella escribiendo a:
Mª del Mar Gómez Silva
Duendecillo 8
04003 Almería

Aquí tenemos a otra simpática chica de 14 años con aficiones diversas como *Evangelion, Marmalade Boy, Slayers, GunSmith, Ranma* y bueno... el manga y anime. Y promete contestar a todas las cartas, así que ya sabéis, poneos en contacto con ella:
Iris José Gil
Alfonso XIII 96-A
08150 Parets del Vallés
Barcelona

Una chica loca por *Ranma* quiere encontrar colegas locos por la misma serie u otros animes para cartearse, y también asegura que nadie se quedará sin contestación. Una oportunidad así no se presenta todos los días, ¿verdad?
Cecília González
Mossén Jacint Verdaguer 100 entlo. 2ª
08330 Premià de Mar
Bercelona

engendro y ya sabéis, lectores, si queréis contactar con él, su dirección están el los Penpals... Un beso.

Bueno, el espacio se acaba porque este mes hemos tenido que incluir la sección de las novedades- qué cosas. Os vuelvo a dar las gracias por escribir tantas cartas en vuestras vacaciones y os animo a que enviéis unas cuantas más ahora que habéis vuelto, ¡¡no me dejéis sola!! :) Ah, y parece que mi afición por *Escaflowne* y *Kenshin* es bien conocida, porque me llegan montones de sobres y dibujos de las series... Cómo me gusta que me hagáis la pelota, seguid así. ^_^

Sólo deciros que espero veros a todos en el próximo Salón, que cantéis mucho en el karaoke y bueno... ¡¡que me enviéis muchas cartas!!

Besitos, besitos

Minami

Íngrid Nesado

Iria MUñiz

Javier Toledano

Jesus Orellana

RAFAGAS

Jesús Orellana, de Tarragona, quiere saber qué tal sigue *Man Machine Interface,* la esperadísima segunda parte de *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow. Pues bien, hace como un año Shirow dijo que había acabado el tomo, y que le dieran seis meses para redibujar un par de cosillas que no le habían acabado de gustar. A día de hoy no ha vuelto a abrir la boca, así que suponemos que sigue redibujando. Y la segunda parte de *Patlabor* ya debe estar en la calle, ¿no? Pídela en tu tienda habitual, a ver si te la traen.

Eva Cortés, de A Coruña, nos pregunta emocionada si es cierto que *X* tal vez resucite... Bien, no lo digamos muy alto pero es cierto que alguien se está replanteando su publicación, pero aún no hay nada seguro, así que...

Dan, de Vizcaya, nos pregunta por el significado del kanji *shin* de "Kenshin". Pues es corazón, que en japonés no sólo se refiere al órgano, sino al alma. Por lo tanto, como *Ken* es espada, Kenshin significa "el corazón o alma de la espada", un nombre más apropiado que Shinta, por supuesto. Y claro, también tiene relación con el Kensei que me preguntas, el nombre de Miyamoto Musashi en sus tiempos mozos.

Ingrid/Nobuko, de Barcelona, quiere saber dónde encontrar el ending de *Ruroni Kenshin Fourth Avenue Café*. Pues sí, te han informado bien, es algo difícil de encontrar. Puedes encontrarlo en los cd-singles, algo difíciles de encontrar en Barcelona, o en uno de los carísimos cds japoneses recopilatorios. Te sugiero que, ya que no vives lejos, te pases por el Salón en L´Hospitalet y es posible que o lo encuentres o lo puedas solicitar a alguna tienda. Eso sí, pregunta precio.

Irlandés, de Córdoba, quiere saber las OVAs de *Shin Cutey Honey*... Veamos, hay una OVA de 4 capítulos editada en el 94, y otros 4 de 1995. Así que es bastante probable que Cutey Honey tenga flash-backs a porrillo. Si quieres mangas franceses sin pasar por las tiendas españolas intenta contactar con alguna tienda francesa que sirva pedidos por correo, así no tendrás problema.

Mª del Mar Gómez , de Almería, está preocupada por el corte de *Card Captor Sakura* en Canal Sur. Tranquila, lo que pasa es que compraron la primera temporada, y se les ha acabado. La segunda está en antena en Japón, así que seguramente cuando finalice se hagan con ella. Y como habrás visto, se han emitido los 94 capítulos de Ruroni Kenshin. Falta el 95, pero te aseguro que es de lo más malo que he visto, además, no pasa, nada ¡¡sólo se cogen de la mano!! Hicieron más cuando él se fue a Kyoto. Lo de vuestro club de fans de *Card Captor Sakura* lo paso a Penpals, ¿OK? Un beso, simpática.

Miguel Ángel Martínez, de Ibiza, nos acribilla a preguntas, intentaremos responderlas todas. Bien, el segundo pase de *Marmalade* y Slayers ya está en antena, desde hace un par de semanas, en el mismo horario. La publicación de *Inuyasha* va para largo por ciertos problemas con la editorial japonesa, que quiere que se edite a partir de la edición americana y no de la japonesa, como se pretende aquí. Según parece, Shueisha ha escogido a Planeta como su editorial en España. *Cazadores de magos* se publicará íntegramente, así que felicidades. Si tengo que elegir entre *Cheerio!* o el otro libro de ilustraciones de C*ard Captor Sakura*, antes debo saber qué te gusta: si quieres imágenes del anime mejor el Cheerio! y si prefieres del manga, el otro. es muy fácil. *Blue Seed* parece que por fin verá la luz a principios del año que viene, pero no tengo fecha confirmada. Sí, hay algunos capítulos de *Cat girl Nuku Nuku*, pero editados en una especie de libro de ilustraciones de una editorial ya desaparecida... Y que yo sepa Planeta no va a editar en breve más tomos a color de *Dr. Slump*, supongo que te refieres a los de las películas.

¡Buf!

Ruth Pérez, de Barcelona, quiere saber sobre la continuación de varias series; veamos: *Kamikaze* creo que va a tardar unos meses, pero al final la tendremos aquí. *Ruin Explorers* no puede continuar porque se editó todo el material existente. *Lythis* no sabemos nada, pero no hace mucho se editó el segundo tomo, así que hay que darles tiempo. *Lodoss Wars* empieza su segunda parte de aquí a nada, y de *Macross 7* pronto tendremos noticias.

Jose, de Canarias, quiere saber si alguien tiene algún manga de *Vampire Hunter* que no sea los que ya tiene, de ISBN 4-88199-186-8, 4-88199-138-8, 4-88199-164-7 o ISBN 4-88199-206-6. Si alguno de vosotros tiene o sabe dónde encontrar los mangas que le faltan, escribidle un cartita, que os los comprará o cambiará. Está muy desesperado, el pobre, hacedle caso. Ésta es su dirección.

Jose Linares Churruca
San Martin Nº80 3º
S/C de Tenerife 38001
Canarias
e-mail linares@arquired.es

Cecília, de Premià de Mar, quiere saber dónde encontrar material de *Ranma*. Pues la verdad, es una de las series más sencillas, porque es tan popular y tiene tantos fans que encontrar su música, estuches, lápices, pósters y demás es muy sencillo. Prueba con las tiendas de Barcelona que incluimos en nuestra publicidad, y seguro que puedes hacerte con unas cuantas cosas relacionadas con Ranma, como la hucha de P-chan. Un beso ^_^

Laura Perez

Ma. del Mar Gomez

Mario Ortiz

LA TIRA DE LECTORES

NOVEDADES

ARES INFORMÁTICA

Dokan nº 17
Revista, 64 páginas, color y Cd-Rom.
795 ptas.

Minami 2000 nº 7
Revista, 64 páginas, color y Cd-Rom.
795 ptas.

EDICIONES GLENAT

Noritaka nº 11
Guión y dibujos: Murata Hamori.
Tomo, 1200 ptas.

Ruroni Kenshin nº 1
Guión y dibujos: Nobuhiro Watsuki
Tomo, 1200 ptas.

EDITORIAL HELIÓPOLIS

Dragon Fall Turbo nº 10
Guión y dibujos: Hi no Tori Estudio
Comic-book 48 págs.
350 ptas.

INU EDICIONES

Kame nº 39
Revista. 48 págs. b/n y color.
395 ptas.

NORMA EDITORIAL

Dragon Ball Gt: la revista nº 10
Revista. 48 págs color
450 ptas.

PLANETADEAGOSTINI

Adolf nº 1
Guión y dibujos: Osamu Tezuka
180 págs.
1200 ptas.

Bastard! nº 20
Guión y dibujo: Kazushi Hagiwara
180 págs.
1200 ptas.

Doctor Slump nº 30
Guión y dibujos: Akira Toriyama
88 págs.
595 ptas.

Dragon Ball serie azul nº 44 y nº 45
Guión y dibujos: Akira Toriyama
48 págs.
295 ptas.

Dragon Ball serie amarilla nº 129, 130, 131 y 132
Guión y dibujos: Akira Toriyama.
32 págs.
195 ptas.

I"s nº 6
Guión y dibujos: Masakazu Katsura
80 págs.
595 ptas.

Kajika
Guión y dibujos: Akira Toriyama
180 págs.
1200 ptas.

Layla & Rei nº 1
Guión y dibujos: Yu Jinutani
80 págs.
595 ptas.

One Piece nº 1
Guión y dibujos: Oda Eiichiro
80 págs.
550 ptas.

Outlanders nº 14
Guión y dibujos: Yohji Manabe.
88 págs.
595 ptas.

Outlaw star nº 1
Guión y dibujos: Takehiko Ito
80 págs.
595 ptas.

Solamente tú nº 2
Guión y dibujos: Wataru Yoshizumi
180 págs.
995 ptas.

3x3 ojos 4ª Parte nº 12
Guión y dibujos: Yuzo Takada.
56 págs.
395 ptas.

Ryu Knight nº 7
Guión y dibujos: Takehiko Ito
64 págs.
425 ptas.

SEIS ASOCIACIÓN

Neko nº 56
Revista. Mensual. 48 págs, b/n y color
390 ptas.

Los libros de Neko: Pocket Monsters
Revista. 64 pág, b/n
875 ptas.

MAC

PC

LINUX

Cyber.Portico.bcn

Punto de Venta
Autorizado APPLE

DISEÑOS WEB

REDES

CONSUMIBLES

SERVICIO TECNICO

ENTREGAS A DOMICILIO

PERIFERICOS

SOLUCIONES A MEDIDA

Cyber.Portico.bcn

c/ Pallars, 312 08005-BCN

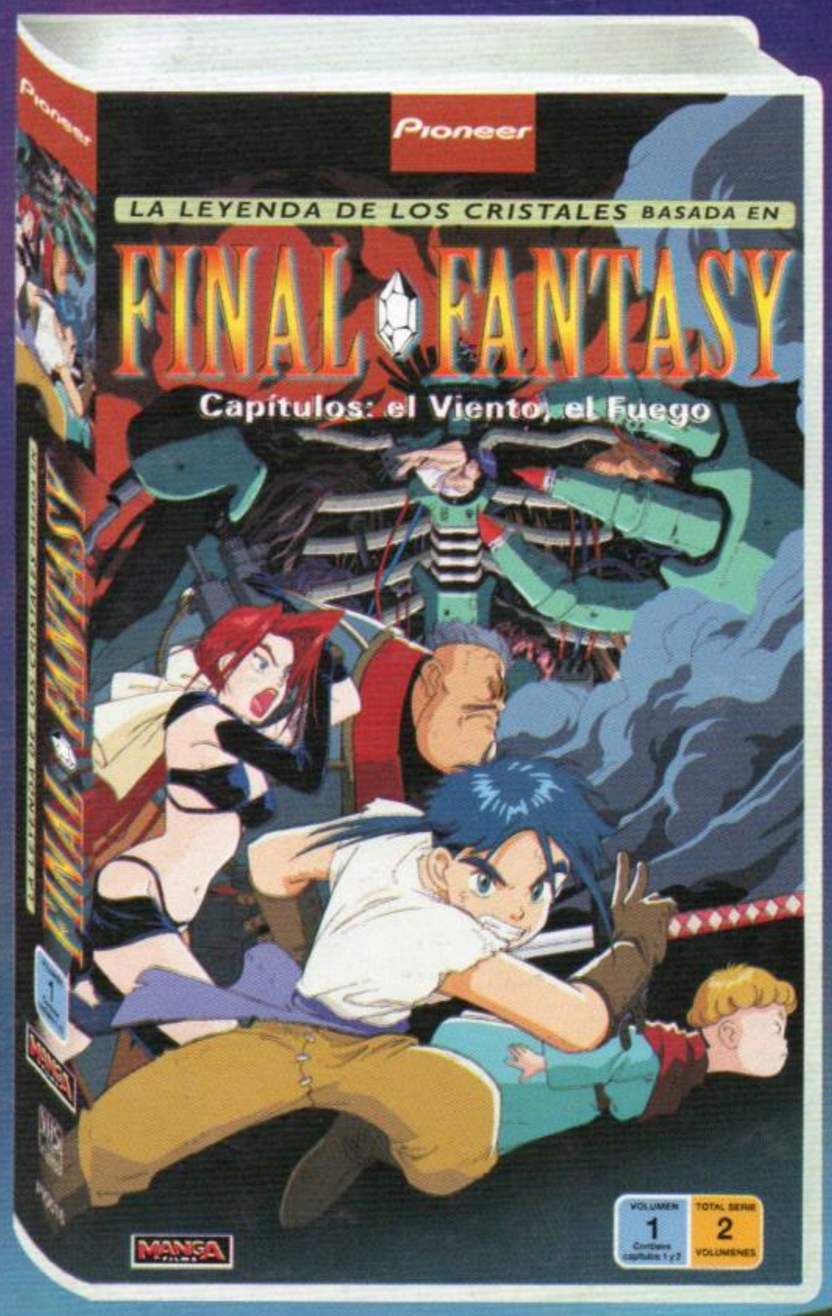
Tel. 93 307 1600 Fax. 307 1055
93 303 3169

cyber@poblenou.com

Pioneer

La marca del anime.

Tienes mucho que ver...



LA LEYENDA DE LOS CRISTALES BASADA EN

FINAL FANTASY

La saga de animación basada en el videojuego más espectacular de los últimos años. ¡Vive sus aventuras!

A la venta a partir del 6 de Octubre

Valdoman / Original & Copia

Regreso a EL-HAZARD

PARTE 1

Cuando parecía que todo estaba en calma, un nuevo peligro amenaza el mundo de EL-HAZARD...

A la venta a partir del 27 de Octubre

Y próximamente...

El Dr. Slump, la obra más divertida de Akira Toriyama, por fin en vídeo.

Pioneer
PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es
MANGA FILMS